Installation and maintenance of licenses 6

1 Online activation of a license 6
2 Offline activation 11
3 Understanding and using the License dialog 16
4 Understanding and using the Ticket Manager 17
5 Understanding and using the expired license dialog 18
6 Troubleshooting 19

EasySIGN 22

1 Einführung 22
2 EasySIGN Konventionen 22
3 Der Kundendienst 24
4 Die EasySIGN-Benutzeroberfläche 25
5 Die Arbeit mit EasySIGN 26
6 Interface 27
- EasySIGN Application Look 27
- MDI tabs 27
- Customize toolbars 31
- Create tools 34
- Customize shortcut keys 36
- Menu behavior 38
- Manage menu items 39
- Associate mouse double-click 44
- Large icons 45
- Arrange Interface 46
- Ribbon 48
- Die Arbeit beginnen und beenden 51

7 Ansicht des Arbeitsblatts 51
8 Zoomwerkzeug 52
9 Objekte positionieren und ändern 53
- Allgemeines 53
- Objekte verschieben 54
- Tips 56
- Objekte drehen 56
- Objekte neigen 60
- Objekte spiegeln 62
- Vergrößern, Verkleinern und Verformen von Objekten nach Maßstab 66
- Transformationsassistent 70
- Objekte duplizieren 72
- Objekte löschen 73
- Objekte ausrichten 73
- Ausrichtungsbefehle 74
- Verteilen (Abstand gleichmäßig) 75
- Textausrichtungsoptionen 77
- Lineale 79
- Gitter 79
- Hilfslinien 79
- Tips 83

© 2012 NCD Holding b.v. All rights reserved.

Objekte gruppieren und Gruppierung aufheben 83
Aufheben mehrerer Gruppierungen 83
Objekte kombinieren und Kombination aufheben 83
Intelligentes Zerlegen 84
Anordnen von Objekten 85
Erweiterte Stapelreihenfolge in Version 4 86
Objekte vervielfältigen 86
Vervielfältigen, Kreis 87
Vervielfältigen, Spirale 89
Erweitertes Vervielfältigen 91
Meß-/Korrekturfunktionen 93
Quick Sizing 94
Platzieren von Objekten auf einem Pfad 95
10 Allgemeine Funktionalität 97
Area and Length 97
Aufrufen des zuletzt ausgewählten Werkzeugs 100
Kontextmenü (das über die rechte Maustaste aufgerufen wird) 100
Zentriert einfügen 100
Spezielles Kopieren 100
Vektorpfade in Bitmaps 100
Alpha-Channels in Bitmaps 101
Vorschauen in Windows Explorer 101
Hervorhebung (heller Spot) in radialen Farbverlauffüllungen 101
Verschmelzen von Bitmaps 101
Offene Pfade 102
11 Objekte sperren 103
12 Nach Grösse auswählen 104
13 Objekte von oben auswählen 104
14 Bitmaps 105
15 Helligkeit und Kontrast 106
16 Die Variationen 107
17 Spezialeffekte 108
18 In Bitmap umwandeln 109
19 Bitmapmodus 110
20 Mit Ebenen arbeiten 110
21 Add a plotter 112
22 Plotter-Einstellungen 114
23 CMS (Color Management System) 117
CMS Allgemein 117
CMS-Anzeige und -Export 120
24 Produktionsmanager 122
25 Drucken unter Windows 124
26 Optisches Positionierungssystem (OPOS) 125
27 Das Maskieren 126
28 Die Zeichenfunktionen 127
Linien / Beziers zeichnen 127
Freihand zeichnen (skizzieren) 128
Rechtecke zeichen 129
Kreise / Ellipse zeichnen 130
Sterne zeichen 132
Polygone zeichnen 133
Pfeil zeichen 133
Spiralwerkzeug 134
Vektorpinsel 136

© 2012 NCD Holding b.v. All rights reserved.

Vektorradiergummi 137
29 Knoten bearbeiten 138
Knoten bearbeiten 138
Knoten hinzufügen 138
Knoten löschen 138
Formen öffnen 138
Kurve in Linie umwandeln 139
Linie un Kurve umwandeln 139
Knoten verbinden 139
Knoten brechen 140
Scharfe Knoten 140
Glatte Knoten 140
Symmetrische Knoten 141
Knoten horizontal ausrichten 141
Knoten vertikal ausrichten 142
Knoten auf einer Linie ausrichten 142
Rechter Winkel 142
Durch Linien ersetzen 143
Im Kreisbogen 143
Ecken abrunden 143
Einstellungen 144
30 Quick Connect 144
31 Aufteilen 146
32 Erstellen von Druckseiten zum Plotten 149
33 Das Scannen 151
Mit welcher Auflösung scannt man? 151
34 Die Farbzuordnung 154
Farben verwenden 154
Farbpalette und Folienarchive verwalten 156
Markieren nach Farbe 158
Auswahl nach Objekt 159
Schnelles Auswählen von Objekten mit einem ähnlichen Füllstil 159
Schnelles Auswählen von Objekten mit einer ähnlichen Linienfarbe 160
Schnelle Auswahl ähnlicher Objekte 160
Registrierungsfarbe 160
Messen von Farben 161
Farbverlauf 163
35 Musterfüllungen 173
36 Die Paßkreuze 177
37 Teilen 179
38 Einschneiden 180
39 Verschmelzen / Stanzen 181
40 Fotoplotten 184
41 Der Text 184
Der Text 184
Text einfügen 185
Absätze und Tabulator 187
Rundsatz (Text an Objekt ausrichten) 192
Text an Strecke (Text an Objekt ausrichten) 196
Allgemeine Bearbeitung von Text ausgerichtet an Objekt 197
Zeilenabstand und Kerning durch Ziehen anpassen 200
Zeilenabstand und Kerning auf einem Pfad oder Bogen durch Ziehen anpassen 203
Zeichen auswählen und bearbeiten 204
Texteinstellungen 206
Textausrichtung 208
Textimport 208
Anpassbares Kerning 208

© 2012 NCD Holding b.v. All rights reserved.

Aufgeteilter Text 210
Text verknüpfen 211
Rechtschreibprüfung 212
Textstatistiken 214
Symbole einfügen 215
Text Merge 215
42 Schatten 216
43 Spezialeffekte 224
44 Die Maßlinien 228
45 Entgitterungshilfen 231
46 Blockschachtelung 234
47 True shape nesting 237
48 Bitmap-Verzerrungen (effekte) 245
49 Vektorisieren 247
Vektorisieren 247
Umriß 247
Mittellinie 249
Farbvektorisierung 249
50 Verwenden der Outline-Funktion für Objekte 250
51 Mittellinie 258
52 Für Anwendung optimieren (Über-/Unterfüllung) 260
53 Für Inlay optimieren 262
54 Numerische Eingabe von Linien 262
55 Verknüpfen von Arbeitsblättern 263
56 Auto-Nummerierung 265
57 Speichern einer Auswahl aus einem Arbeitsblatt 267
58 Objekt-Manager 267
Objekt-Manager 267
Objekt-Manager und Verschmelzen 273
Objekt-Manager und Umrisse 276
Tipps zum Objekt-Manager 277
Objekte im Objekt-Manager: Öffnen und Schließen 277
59 STRG+KLICKEN oder Teilauswahl 279
60 Rundsatz 281
61 Flache Perspektive 286
62 Verformungseffekt 290
63 Mischen 294
64 Klonen 301
65 Streifen 305
66 Abrunden 312
67 Vorlagen 314
Vorlagenassistent 314
Erstellen eigener Vorlagen 321
68 Spezielle Import- und Exportfunktionen 322
Adobe™ PDF-Export 322
69 E-Mail 323
E-Mail-Konfiguration 323
HTML-Vorlagen für E-Mails 325
Einrichten von E-Mail 326
70 Transparenz 328
Transparenz bei Vektoren und Bitmaps 328

© 2012 NCD Holding b.v. All rights reserved.

Compatibility 340

1 Compatibility-Setup 340
2 Arbeiten mit "Compatibility" 340

Gravur & Fräsen 341

1 Allgemein 341
2 Add an Engraver/Router 347
3 Gerät einrichten 349
4 Anzeigeeinstellungen 351

EasySIGN Print Server 352

1 EasySIGN Print Server, before you start 352
2 User interface 354
3 Working with jobs 355
4 Working with Hotfolders 362
5 Working with prints 368

Archive 372

1 Archive 372
2 Erklärung des jeweiligen Modus 374
3 Arbeitsumgebung 377
4 Menü 378
5 Informationsfenster 380
6 Archive via EasySIGN 383
7 Neue Kunden 384
8 Tipps zum Erstellen von Sicherungskopien 384
9 Arbeitsblattsuche 385
10 Verschieben von Kunden 386
11 Vorschauen 387

Bedingungen und garantien 387

1 Bedingungen und garantien 387

© 2012 NCD Holding b.v. All rights reserved.

Installation and maintenance of licenses

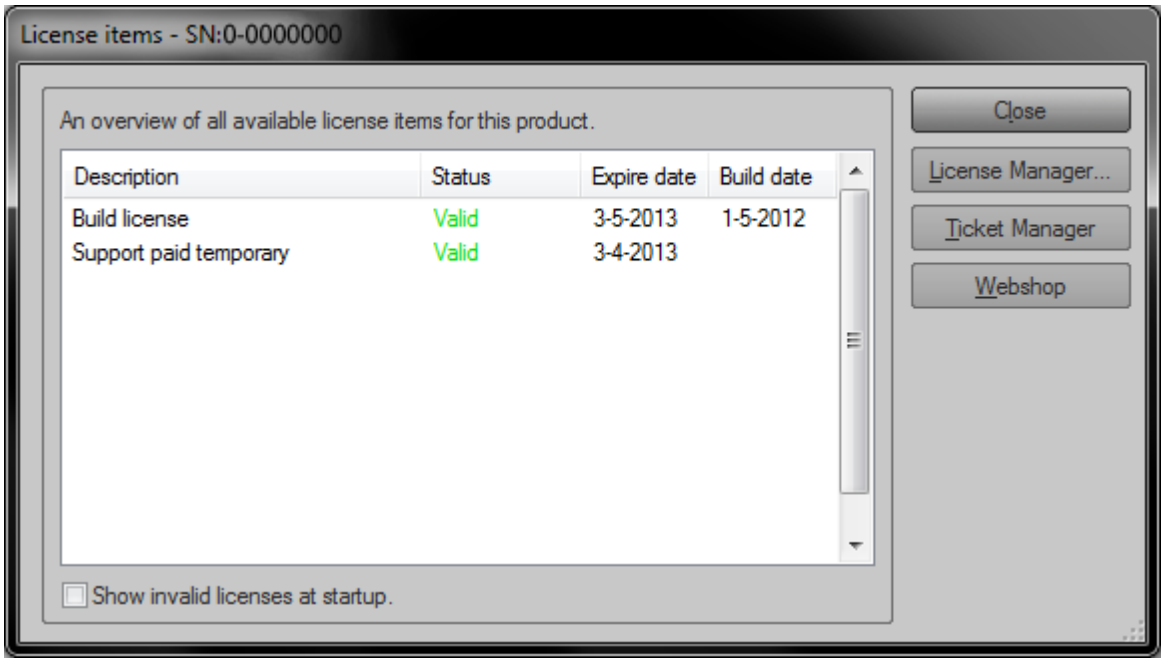
Online activation of a license

In order to use EasySIGN software, you need to obtain at least one license. Licenses can be bought from a reseller and at our web shop. A license is provided as a ticket. A ticket is a 29 character long string consisting of 5 groups of alphanumerical characters separated by hyphens, for example: "ABC01- ABC01- ABC01- ABC01- ABC01".

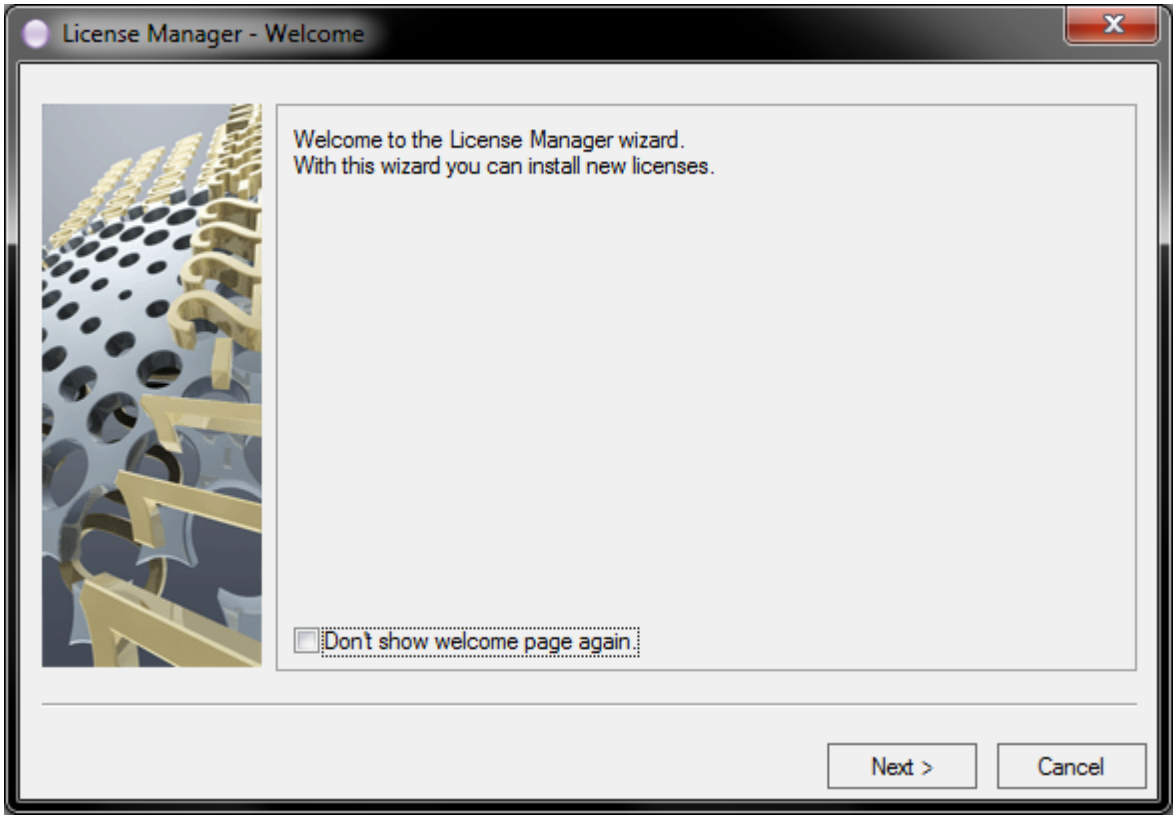
Your computer needs to have an internet connection in order to activate the license.

If you plan to activate a license offline (so your system is not connected to the internet), please consult "**Offline activation**" first.

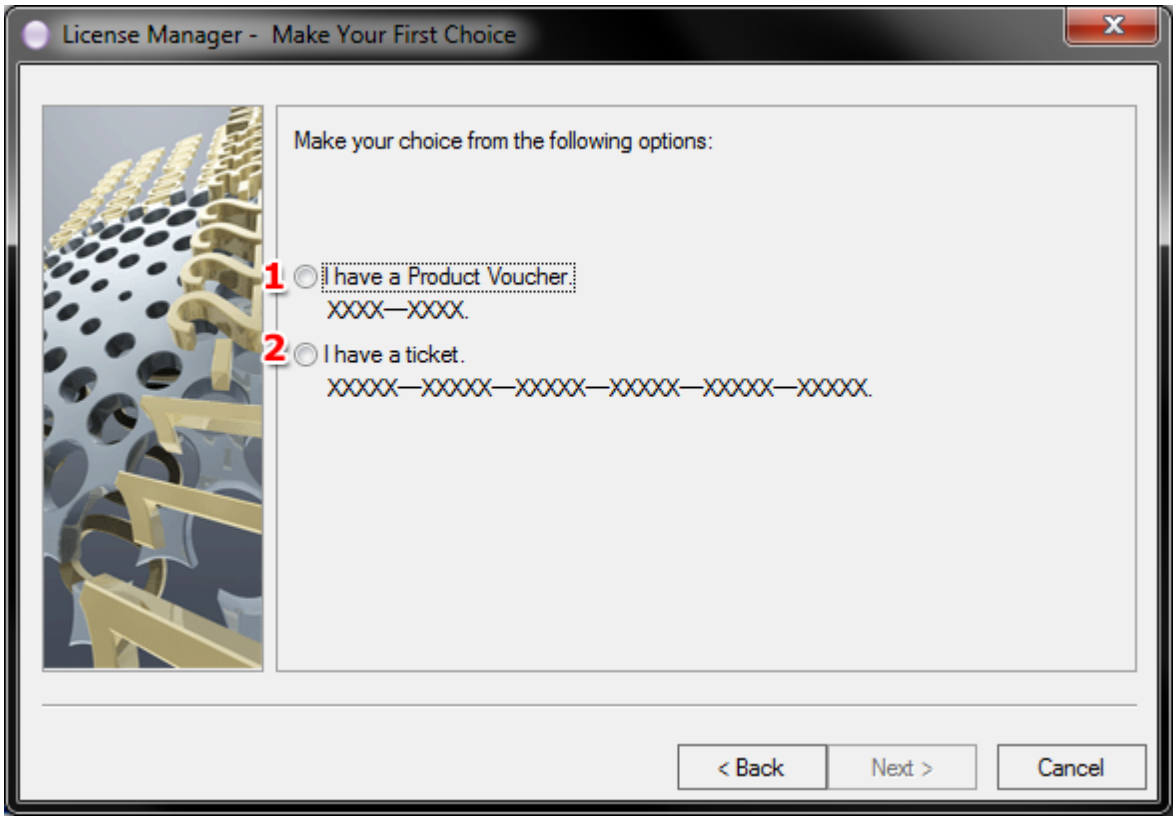
Once you have acquired a ticket, you can activate it by means of the license manager wizard. The license manager wizard is shown the first time you start EasySIGN. You can also bring it up by selecting the menu "Help > Licensing options". This will bring up a dialog showing all available licenses.



From here you can bring up the wizard by clicking the button "License Manager...":


License Manager - Welcome
Welcome to the License Manager wizard.
With this wizard you can install new licenses.
Don't show welcome page again.
Next >
Cancel

Press "Next" in order to start the activation process.



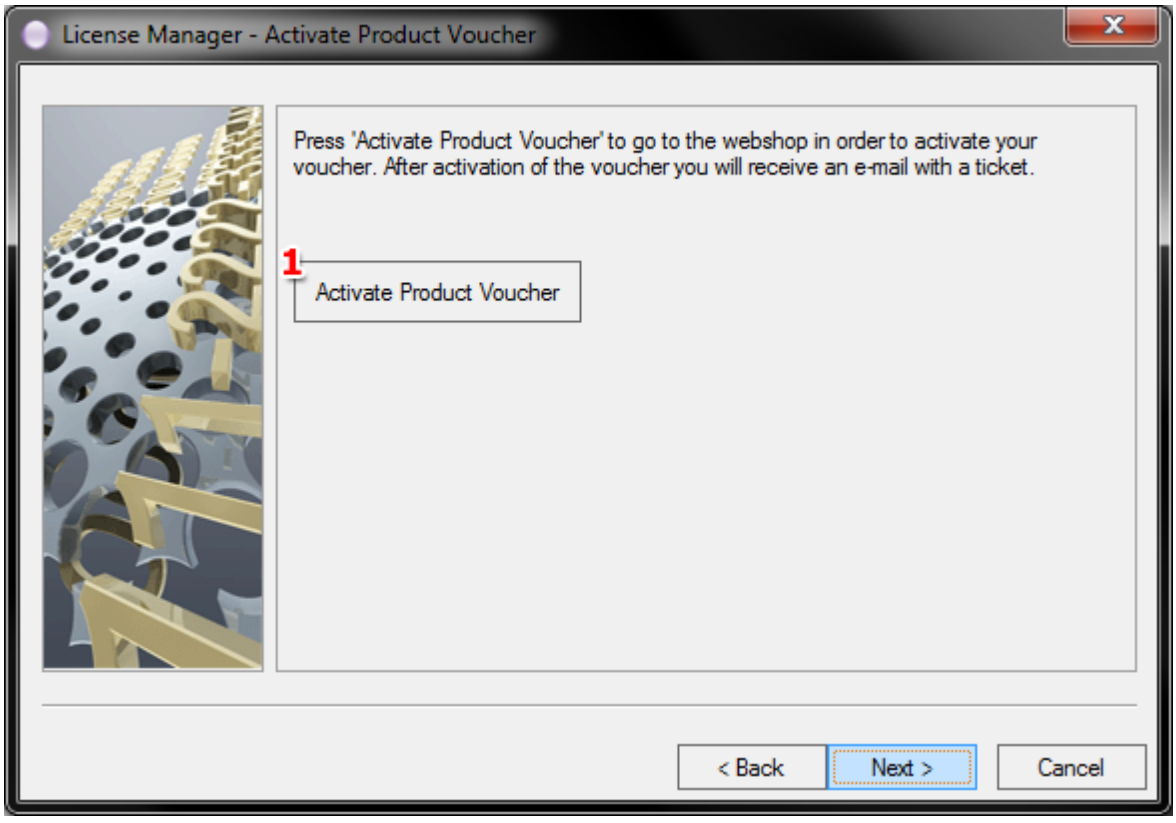
Here you have two options

1 I have a Product Voucher.
If you bought the license from a reseller your software box could contain a Product Voucher that will look like the image below.

You can use the number on this Product Voucher to obtain the ticket for the license you have bought. You would use this option if you haven't got a ticket yet. If you want to use this option, select it and press 'Next' to continue.

2 I have a ticket.
If you already have a ticket you would use this option. If you want to use this option, select it and press 'Next' to continue.

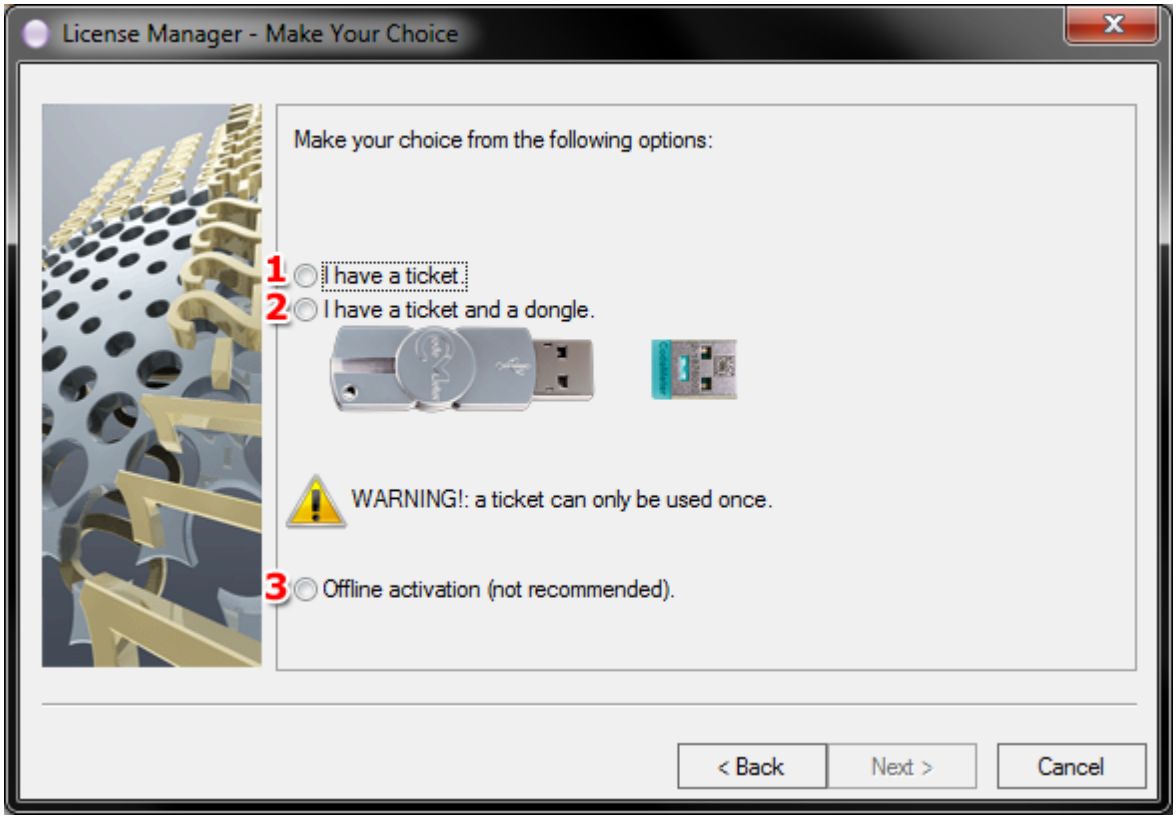
I have a Product Voucher


License Manager - Activate Product Voucher
Press 'Activate Product Voucher' to go to the webshop in order to activate your voucher. After activation of the voucher you will receive an e-mail with a ticket.
1
Activate Product Voucher
< Back
Next >
Cancel

Press the button 'Activate Product Voucher' (**1**). This will open a browser and the web page where you can activate

your Product Voucher.
When you have activated your 'Product Voucher' and received your ticket (by email), press next to continue.

I have a ticket

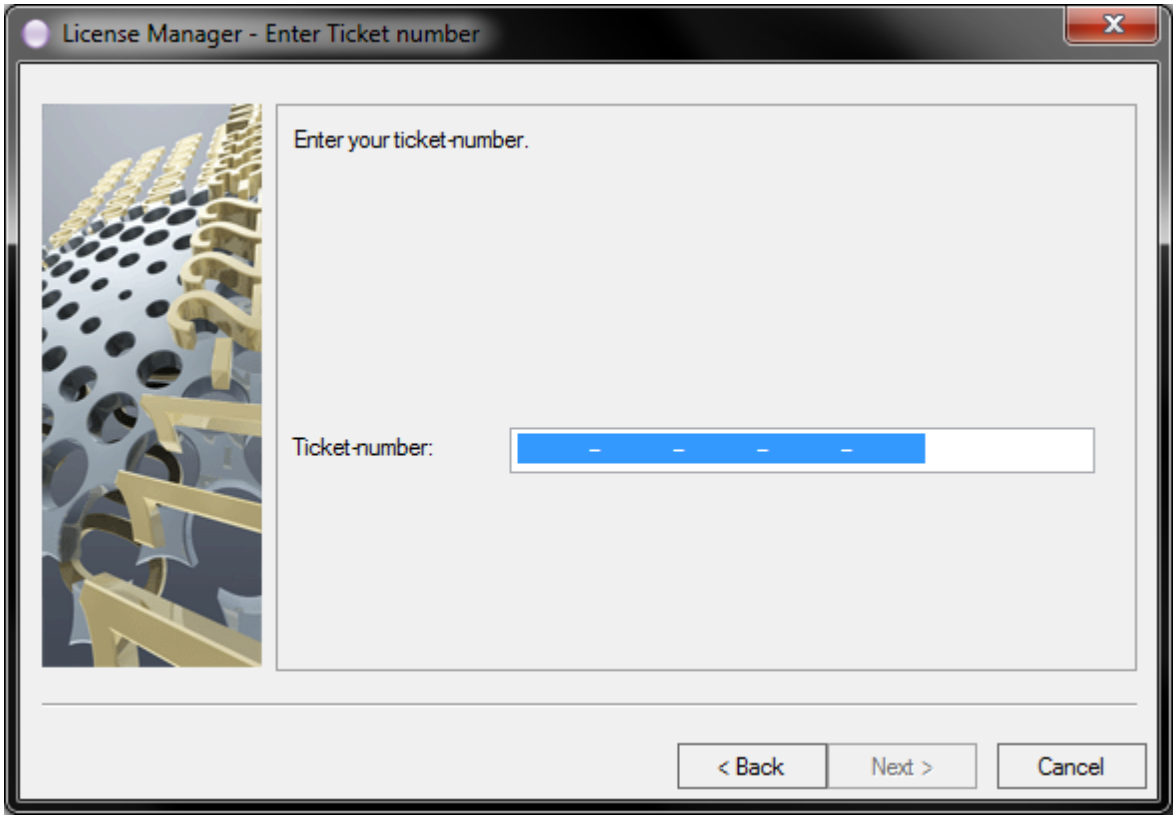

License Manager - Make Your Choice
Make your choice from the following options:
1
I have a ticket.
2
I have a ticket and a dongle.
WARNING!: a ticket can only be used once.
3
Offline activation (not recommended).
< Back
Next >
Cancel

Ticket based license activations are supported by (**1**) and (**2**). Offline activation is possible with (**3**) the latter is described in section "**Offline activation**". The two choices in (**1**) and (**2**) tell EasySIGN how the newly installed license will be bound.

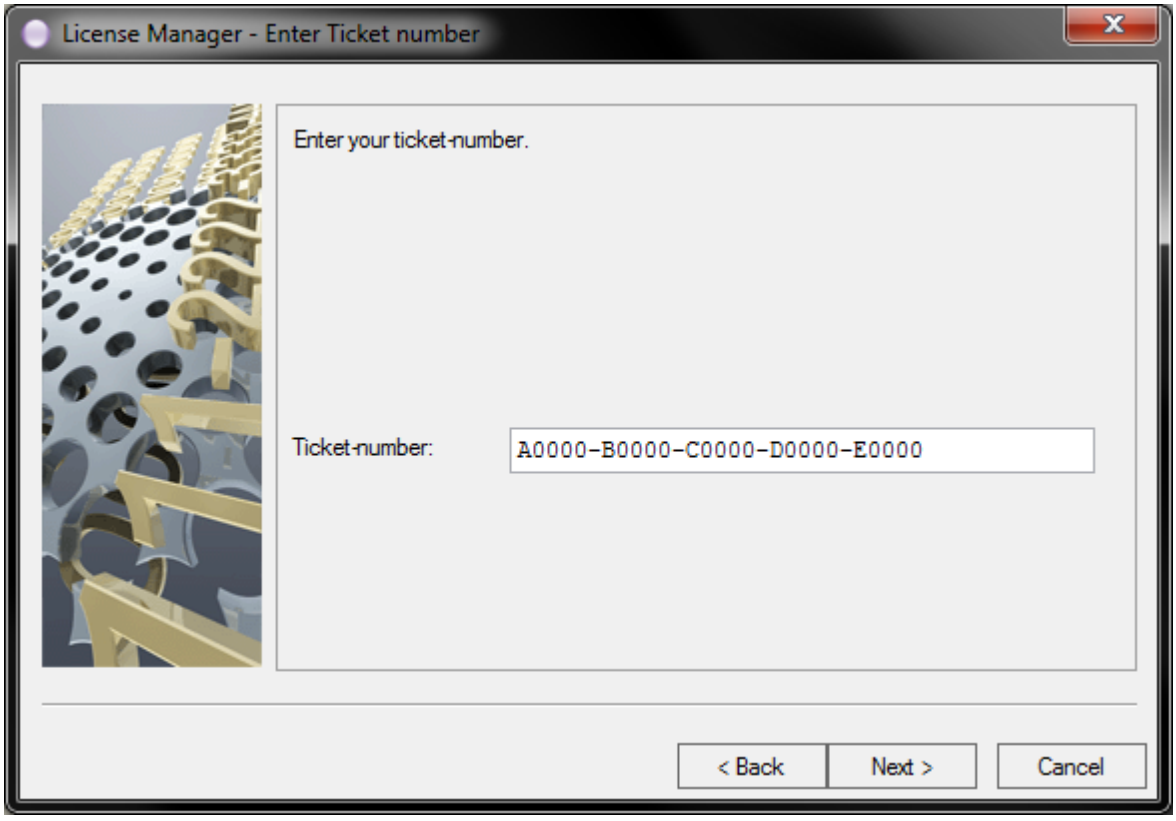
1 The license will be bound to your pc. This means that you can only use the software on that pc.

2 The license will be bound to a dongle. You can use the software on any computer that you connect with this dongle. In order to be able to choose this option you need to have a dongle. A dongle can be acquired from your reseller or at the web shop.

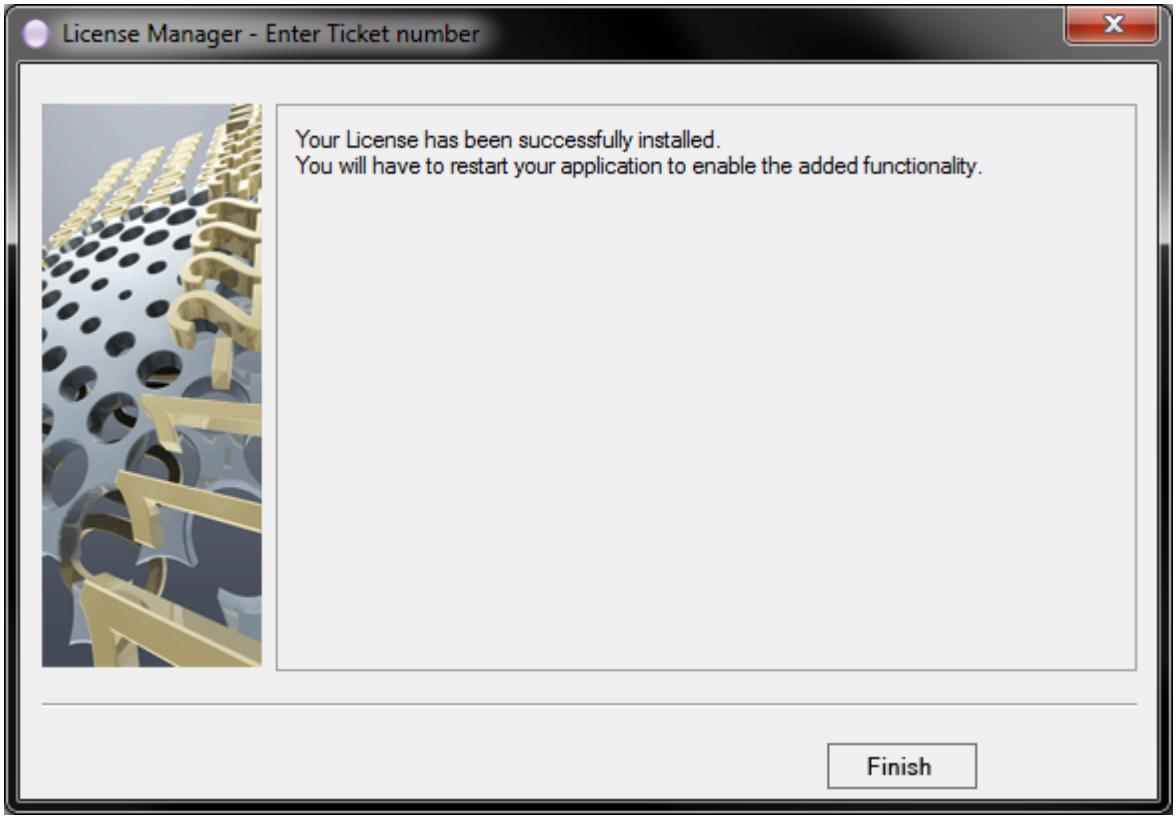
Pick the choice that is appropriate for you and press "Next".



Here you can enter the ticket. By default the full textbox is selected allowing you to simply cut and paste the ticket. Be careful to avoid leading and trailing white space characters.



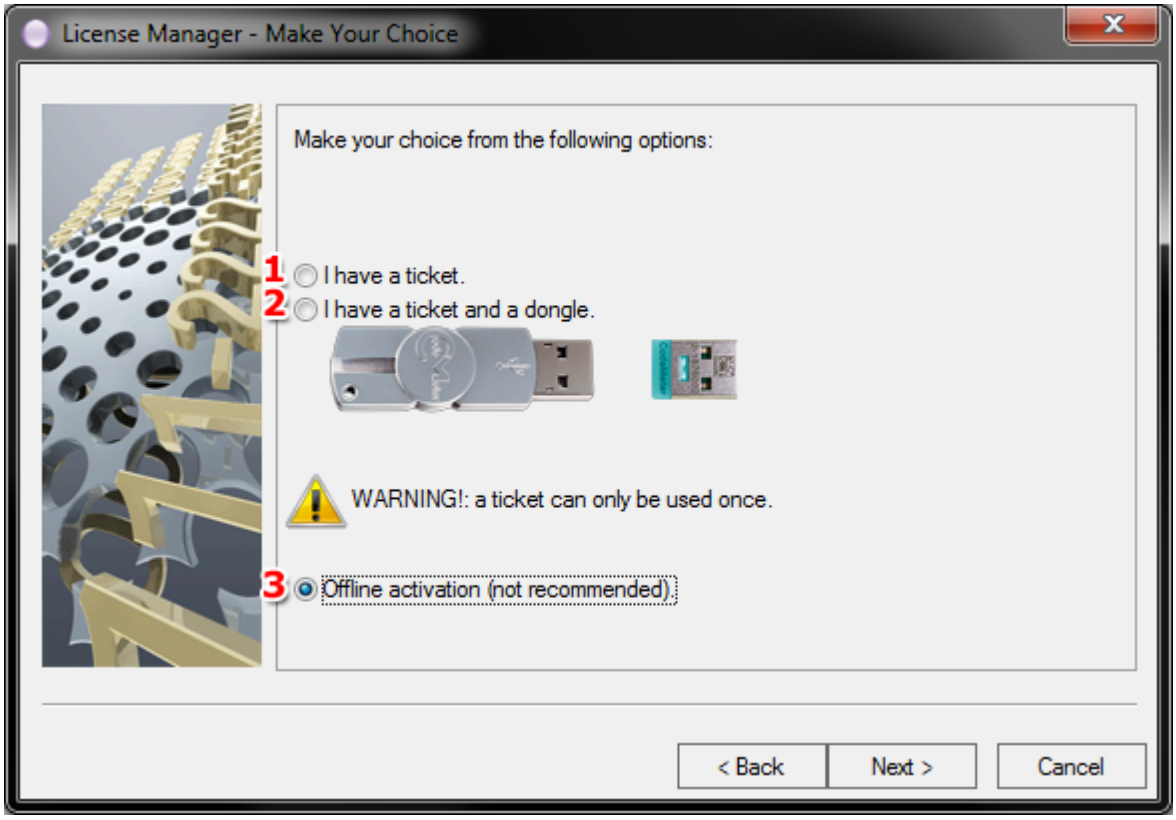
Once you have verified that the ticket has been entered correctly, press "Next".


License Manager - Enter Ticket number
Your License has been successfully installed.
You will have to restart your application to enable the added functionality.
Finish

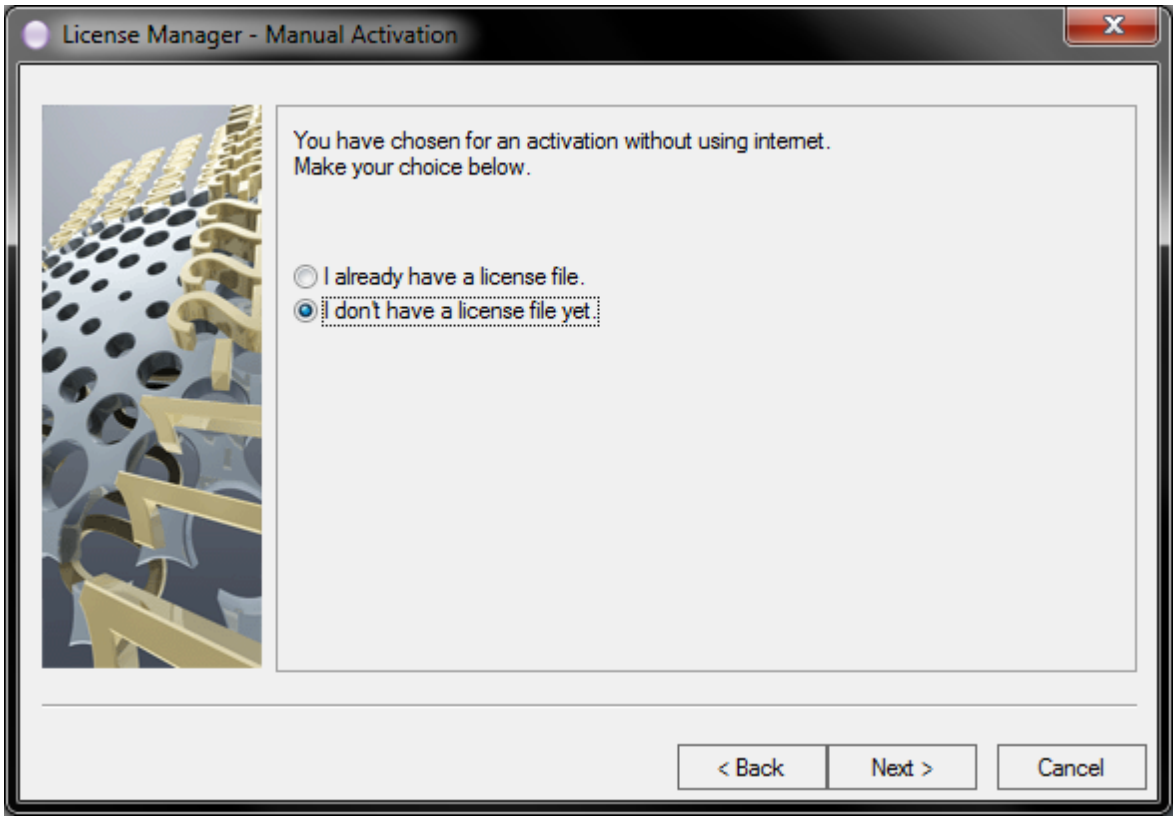
The installation of a new license can take a while, so please be patient. Upon success you will see the above depicted message. When you restart EasySIGN your newly added license will be activated. If your license could not be installed consult section "Troubleshooting" for help.

Offline activation

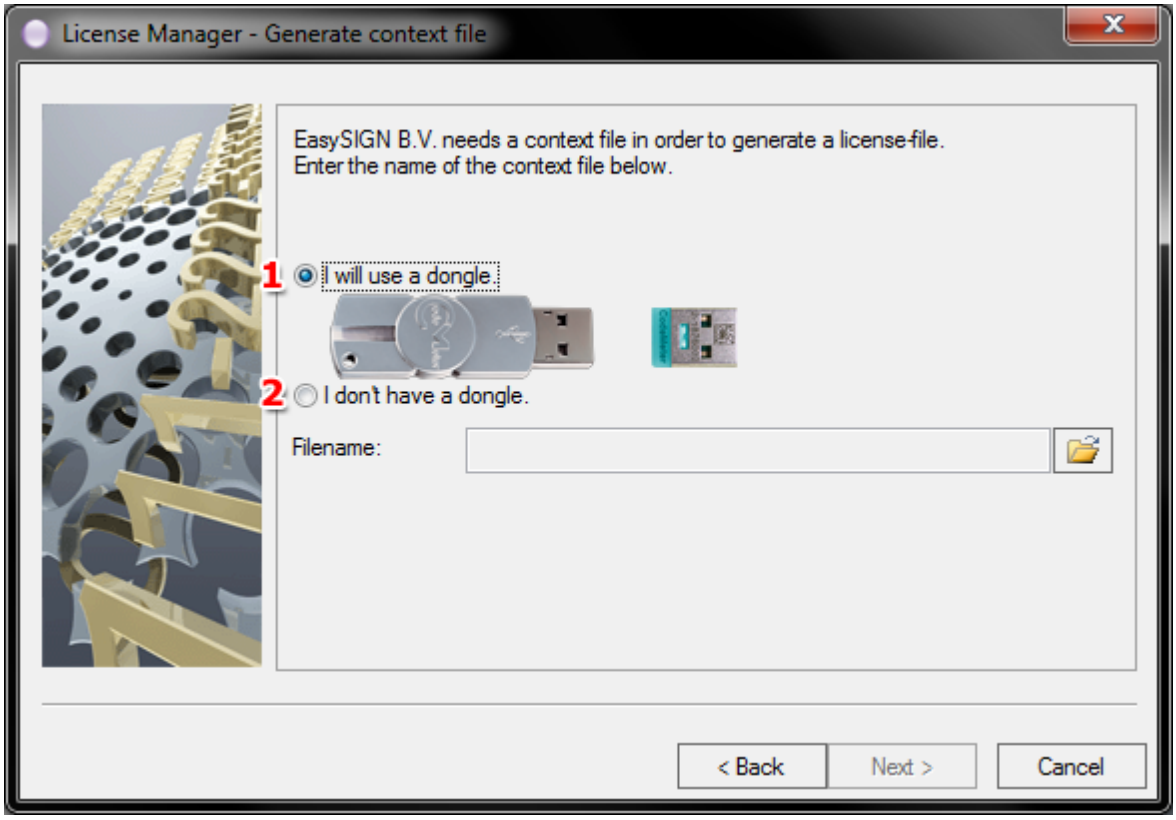
If the computer on which you want to use EasySIGN is not connected to the internet, you can choose for an offline activation. Please be aware that an additional cost may be involved in an offline activation process.


License Manager - Make Your Choice
Make your choice from the following options:
1
I have a ticket.
2
I have a ticket and a dongle.
WARNING!: a ticket can only be used once.
3
Offline activation (not recommended)
< Back
Next >
Cancel

On page 2 of the license manager choose "Offline activation (not recommended)" (**3**) and press "Next".


License Manager - Manual Activation
You have chosen for an activation without using internet.
Make your choice below.
I already have a license file.
I don't have a license file yet.
< Back
Next >
Cancel

Choose the second option "I don’t have a license file yet" and press "Next".

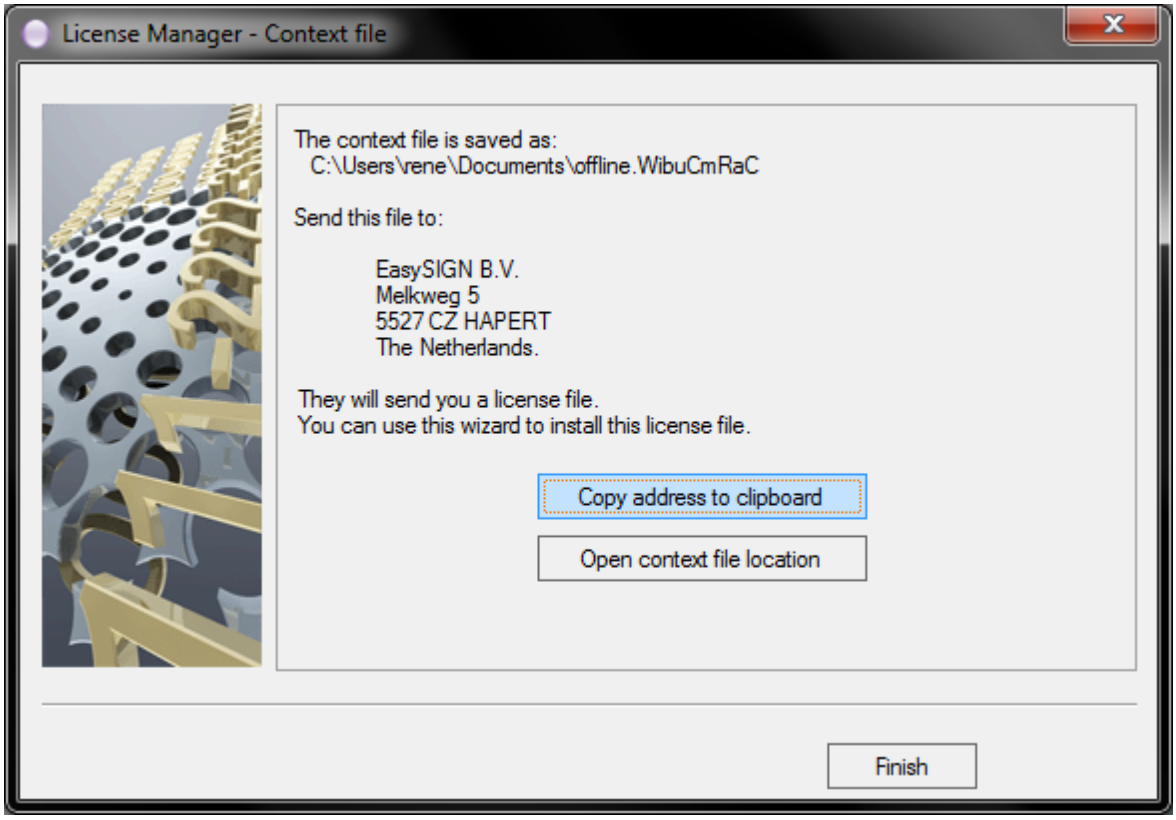

License Manager - Generate context file
EasySIGN B.V. needs a context file in order to generate a license file.
Enter the name of the context file below.
1
I will use a dongle.
2
I don't have a dongle.
Filename:
< Back
Next >
Cancel

The choice between (**1**) and (**2**) tells EasySIGN how the newly installed license will be bound.

1 The license will be bound to a dongle. You can use the software on any computer that you connect with this dongle. In order to be able to choose this option you need to have a dongle. A dongle can be acquired from your reseller or at the web shop.

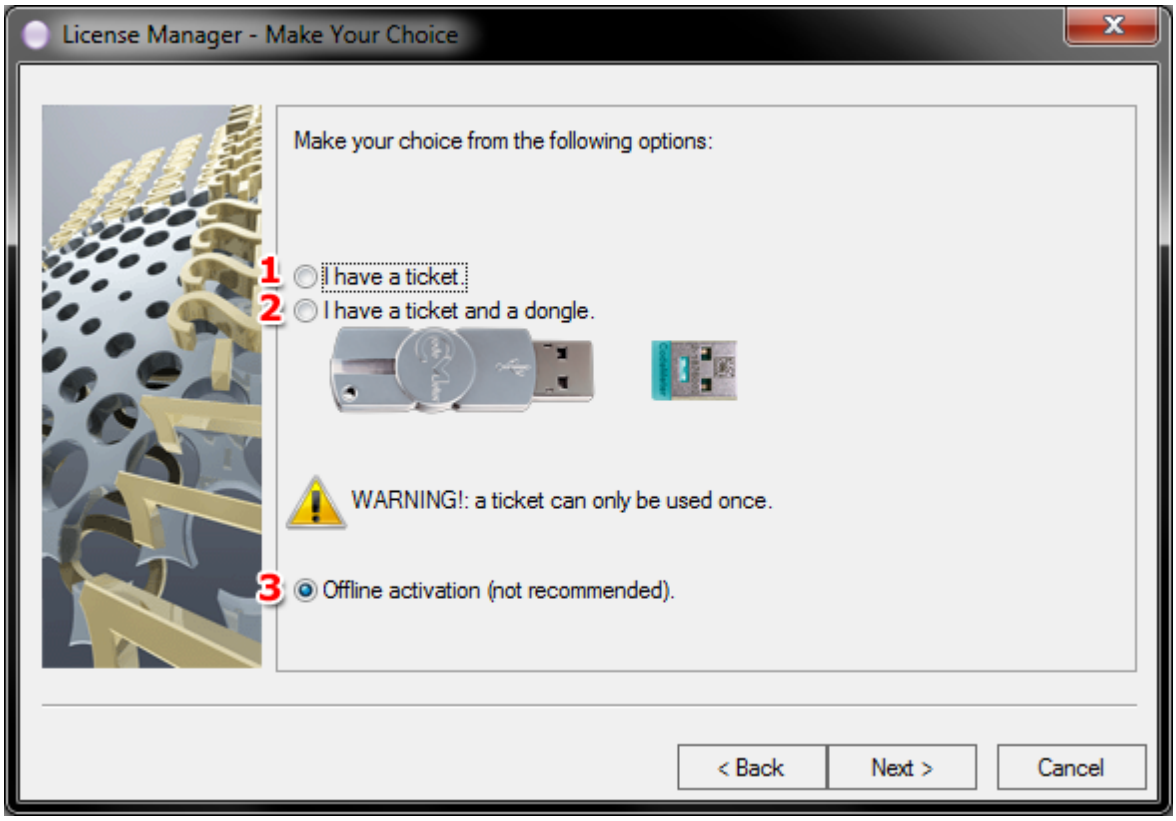
2 The license will be bound to your pc. This means that you can only use the software on that pc.

In addition to the mentioned choice, you also need to specify a filename. This filename will be used by the license manager in order to generate a file that will contain information with respect to the choice you made on this page. The filename will typically be called "context.WibuCmRaC". Once you have made your choice, and provided a valid filename, press "Next".

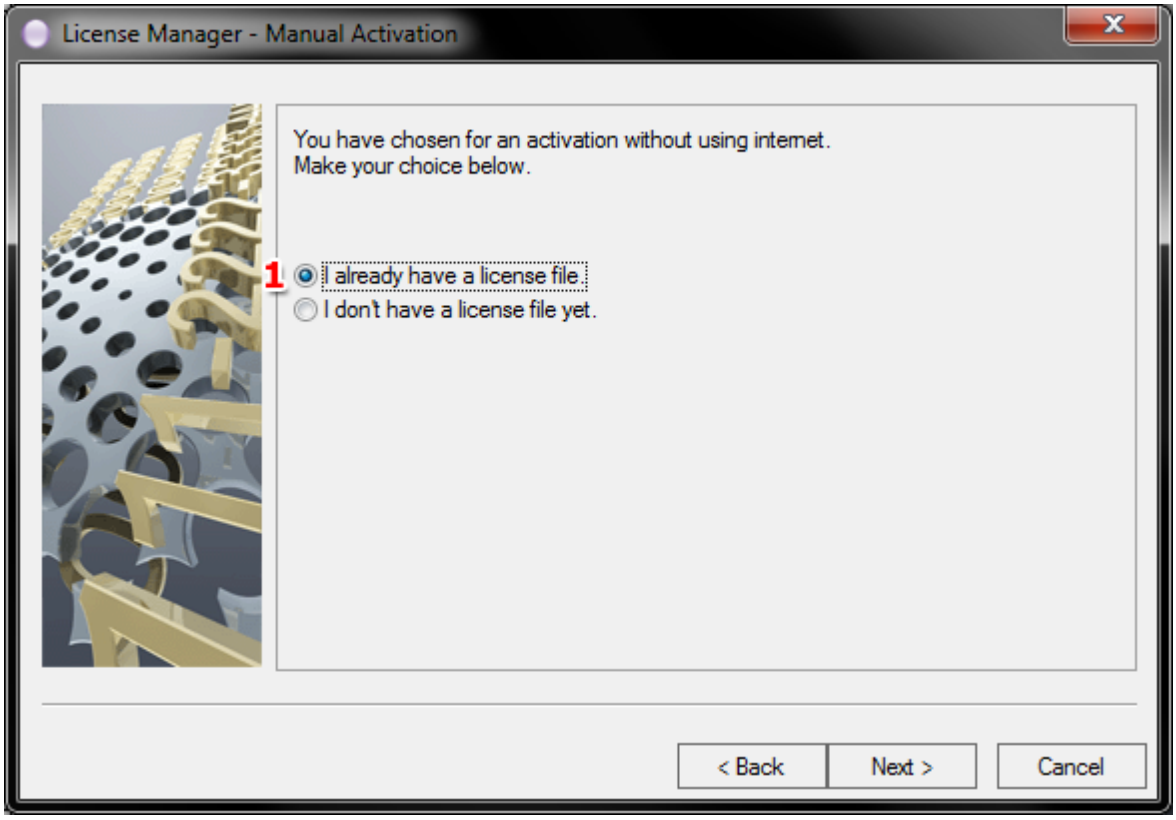


You need to send the file generated to EasySIGN. This can be done by email, for example on another computer that has an internet connection and e-mail, or by sending us an USB stick containing the generated file. Together with this file, you need to specify which license you require. If you are not sure which license would be best for your purposes, you can contact us trough the contact page on our website. Make sure you provide us with a return address.

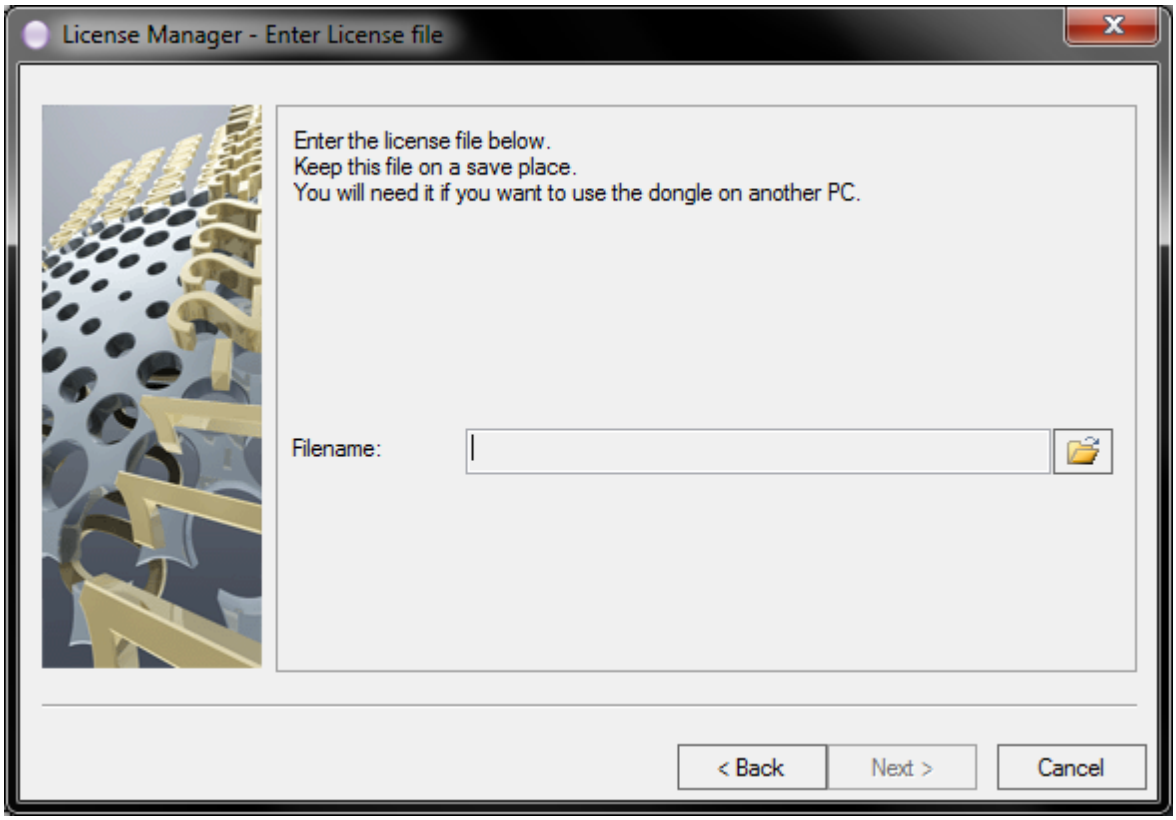
When we receive the context file in good order we will generate a so-called license file and ship it back to you. The license file will typically be called "update.WibuCmRaU". In order to install this file, you need to start the license manager again.


License Manager - Make Your Choice
Make your choice from the following options:
1 I have a ticket.
2 I have a ticket and a dongle.
WARNING!: a ticket can only be used once.
3 Offline activation (not recommended).
< Back
Next >
Cancel

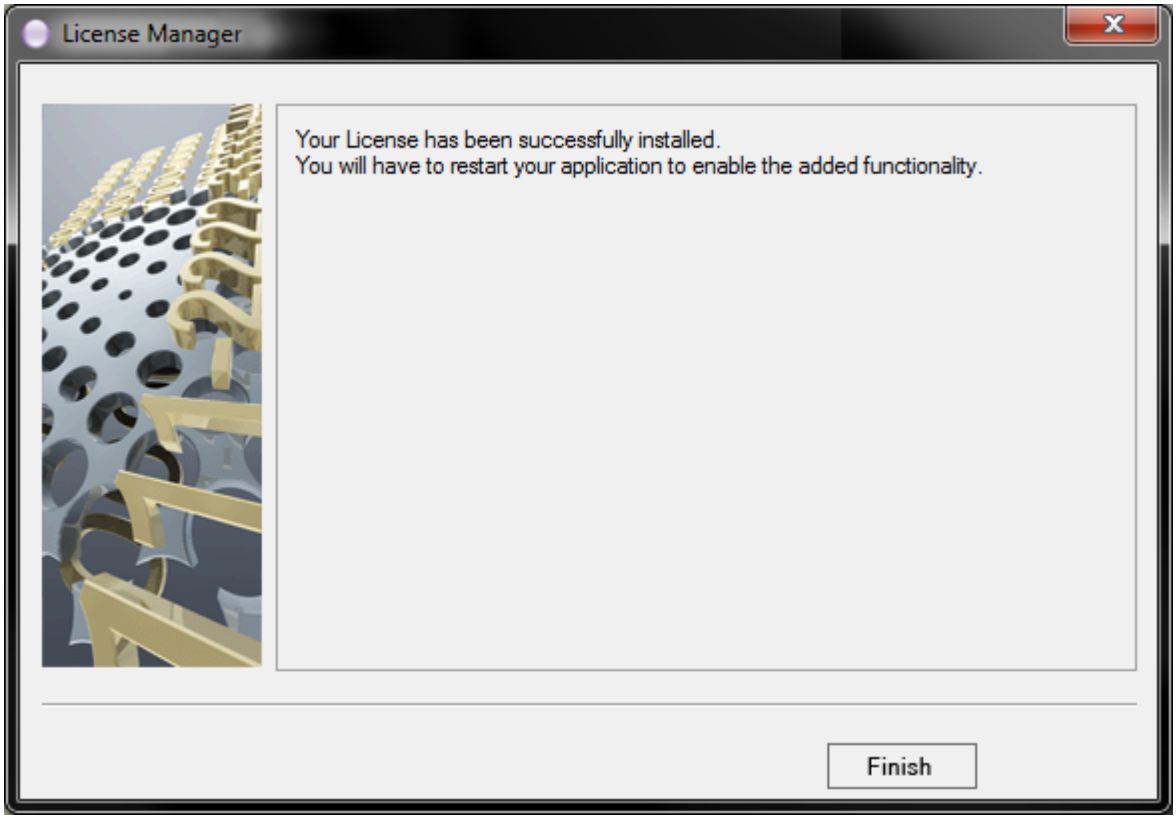
Select "Offline activation (not recommended)" (**1**) and press "Next".


License Manager - Manual Activation
You have chosen for an activation without using internet.
Make your choice below.
1
I already have a license file.
I don't have a license file yet.
< Back
Next >
Cancel

Select "I already have a license file" (**1**) and press "Next".


License Manager - Enter License file
Enter the license file below.
Keep this file on a save place.
You will need it if you want to use the dongle on another PC.
Filename:
< Back
Next >
Cancel

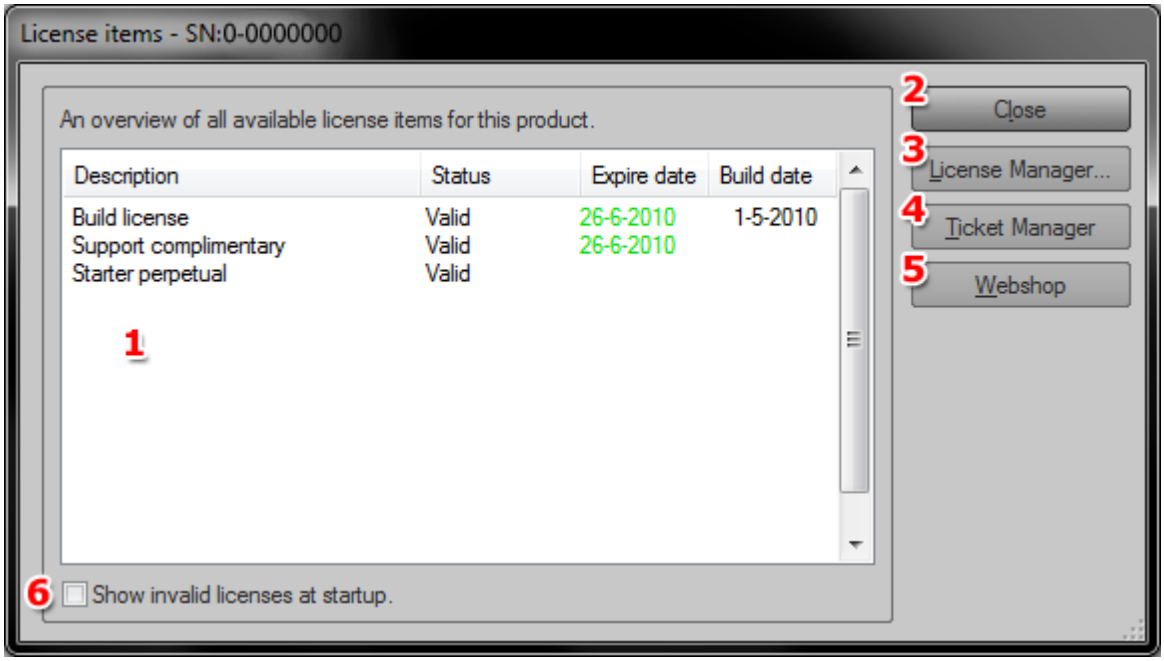
Here you need to provide a filename. This is the name of the file that EasySIGN shipped to you. Select it and press "Next".


License Manager
Your License has been successfully installed.
You will have to restart your application to enable the added functionality.
Finish

Upon success you will see the above displayed message. When you restart EasySIGN your newly added license will be activated. If your license could not be installed consult section "**Troubleshooting**" for help.

Understanding and using the License dialog

The license dialog provides an overview of all valid licenses (with the possible exception of the build license) on your system. Select the menu "Help > Licensing options" to show this dialog.



Each entry in the listbox (**1**) window represents a license visible on your system. If a license is visible in this dialog, it means it is considered to be valid. One exception to this rule is the build license:

A build license limits the build version of the software that can be used. This is done by comparing the build date of

the software with the expiration date of the build license. If the build date is too new, so it is newer than the expiration date of the build license, then the build license is said to be invalid. The user will be informed of this fact at startup after which all licenses will be disabled. Do not confuse a build date with the current date: A build license with an expiration date in the past is still valid as long as the build date is in the past of the expiration date of the build license.
A build license is derived from a support license. All web shop products come with some support. The expiration date of the support license is identical to the expiration date of the build license. In the example above the build license is visible as the first entry in the listbox. It is valid since its expiration date of June 26 2010 is more recent than the build date of May 1sth 2010.

The license dialog has 4 buttons

2 Close. With this you can simply dismiss the license dialog.

3 License manager wizard. With this you can bring up the license manager wizard as described in previous sections.

4 Ticket manager. This dialog is used to extend subscriptions as will be described in the next section.

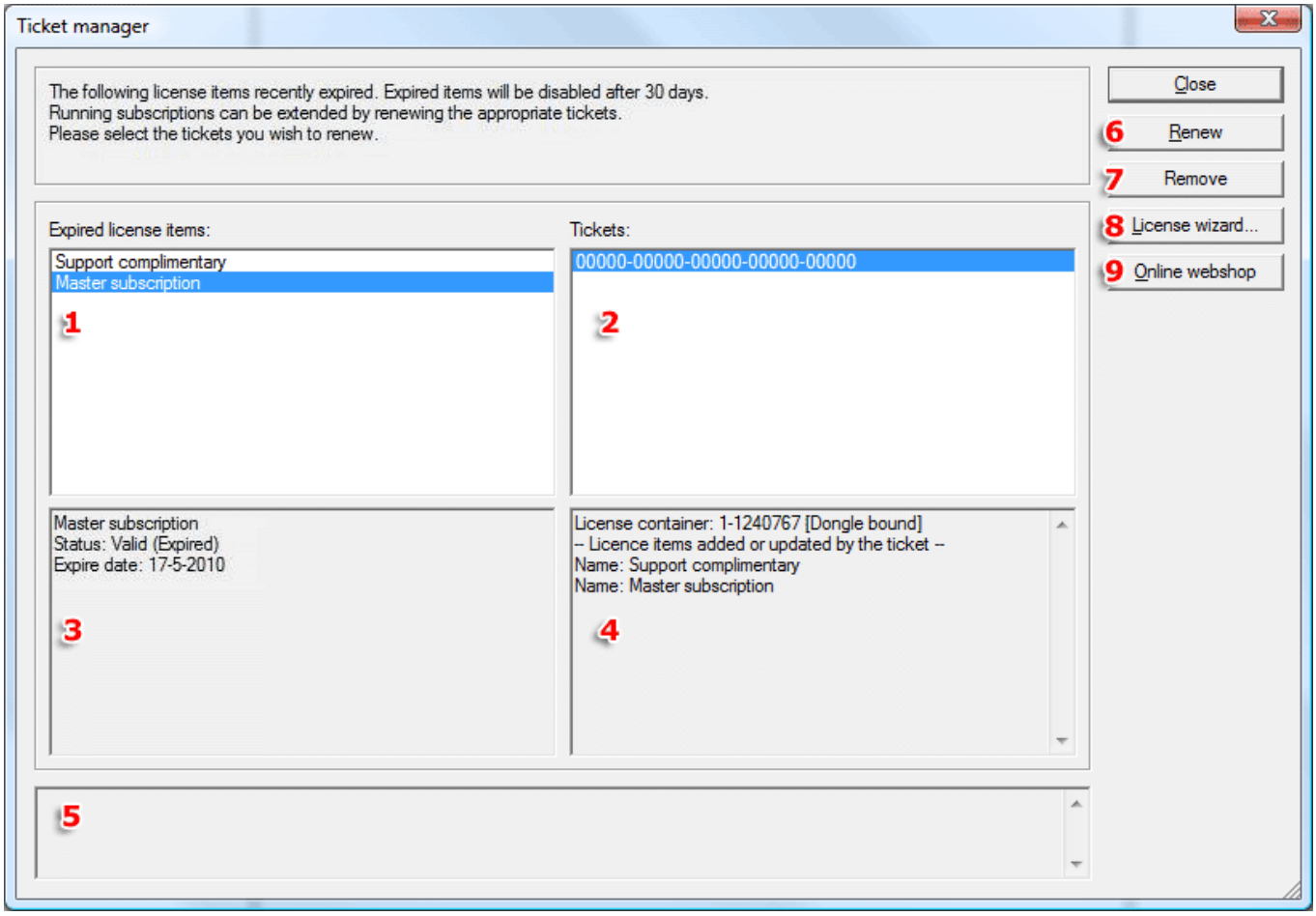
5 Web shop. This will open a web browser with a link to our web shop for your convenience.

In the lower left corner a checkbox (**6**) is visible. Licenses that are invalid will be collected and shown to you at startup by an invalid license dialog (see "**Understanding and using the expired license dialog**"). Uncheck this box if you do not wish to be informed of expired licenses.

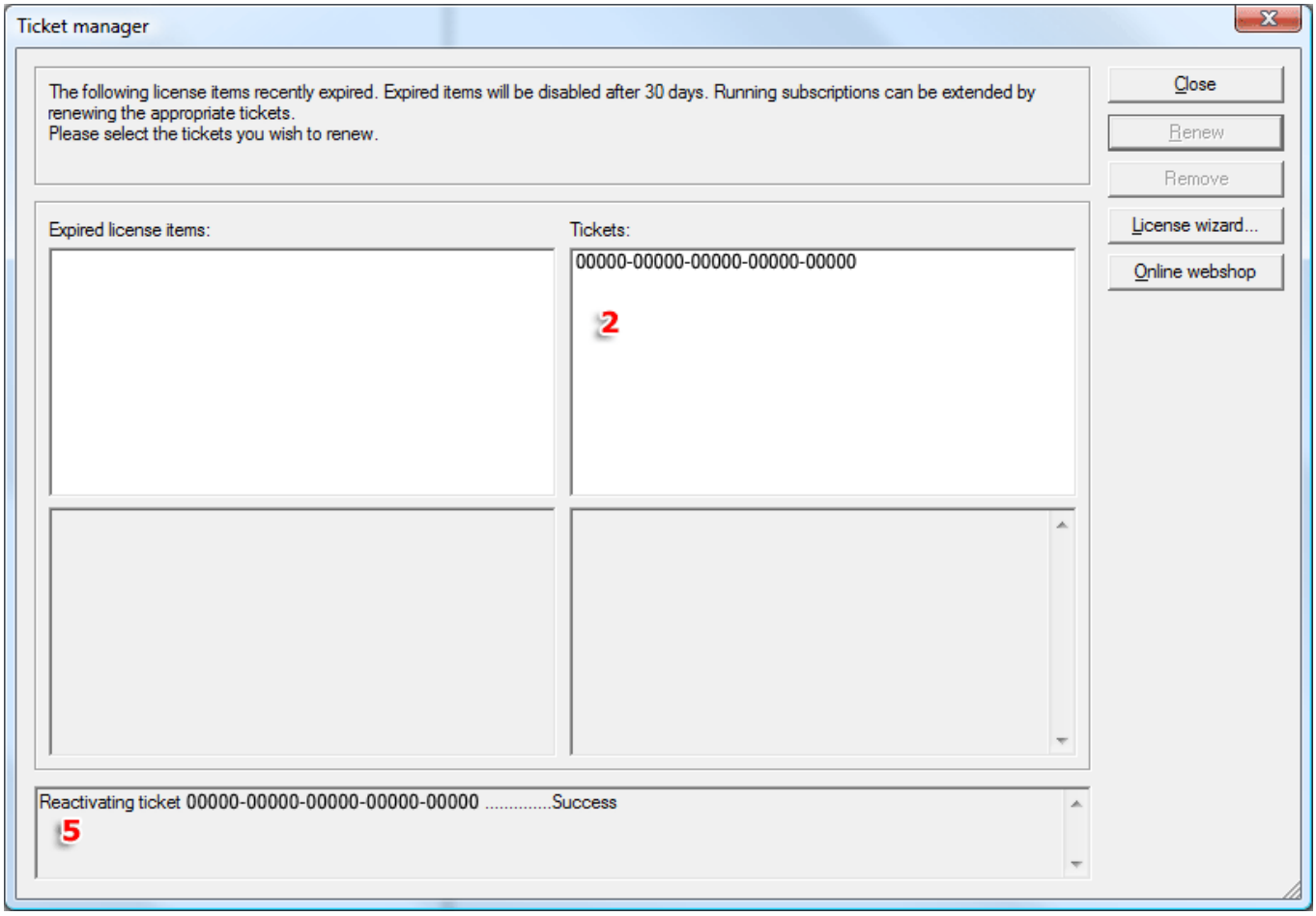
Understanding and using the Ticket Manager

Licenses are said to have recently expired if their expiration date is within 30 days of the current date. These licenses, although technically invalid, are still considered to be valid by the software: they are in a so-called grace period of 30 days. A grace period of 30 days will provide you with ample time to continue any subscription you might have without losing the functionality of the software.

The ticket manager presents you with a list of licenses that are within a grace period of their expiration date. If these licenses are part of a running subscription, then they can be extended by means of this manager.



In listbox (1) you will see an overview of all licenses that recently expired. In the above shown example we see that two licenses have expired: "Support complimentary" and "Master subscription". In listbox (2) you are presented with a list of tickets that have been installed in the past. Selecting one or more licenses in listbox (1) results in the selection of all relevant tickets in listbox (2). Textboxes (3) and (4) provide you with more information with respect to a selected license and ticket respectively. Once you are confident that the right ticket(s) has/have been selected, you can extend your subscription by pressing "Renew" (6). In textbox (5) you will be notified whether the extension was successful or not. The next example shows a successful extension:

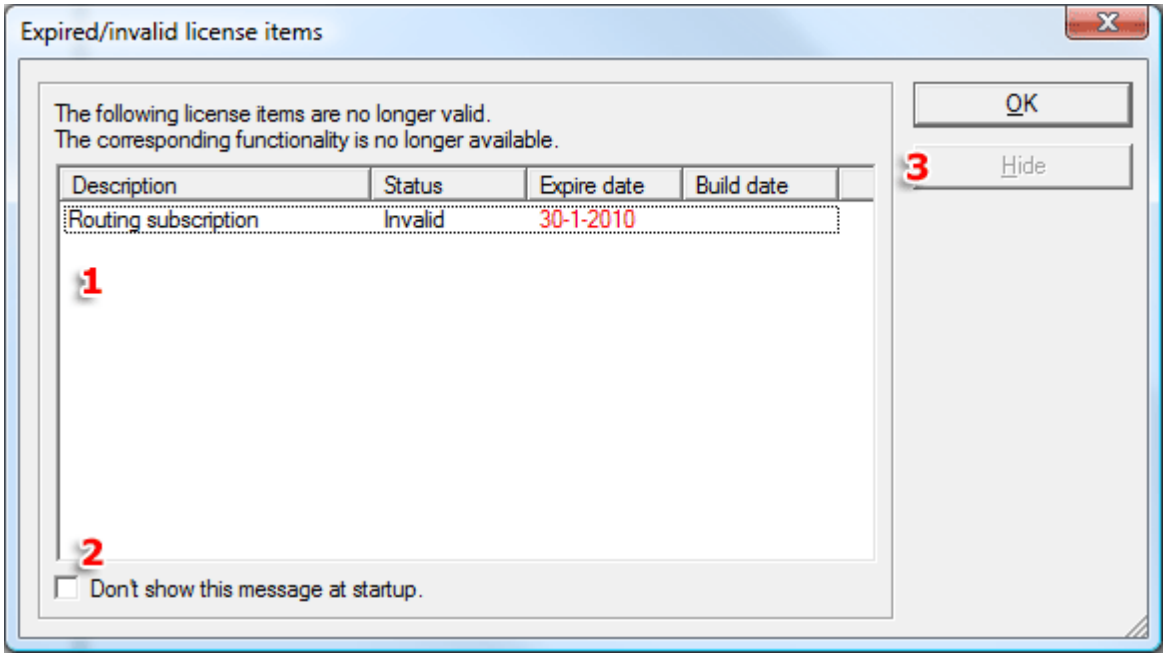


Notice that the licenses in listbox (1) are updated to reflect the new status after the successful extension. You do not need to restart the software in this case.

The button "Remove" (7) can be used to remove tickets from listbox (2). You can use this to remove old tickets that you will not extend. It is perfectly safe to remove a ticket. Removing a ticket does not result in the loss of licenses, nor does it result in the cancellation of any subscriptions you might have. If you remove a ticket of a running subscription by accident, you can use the license wizard to enter it again. The license wizard itself can be activated from this dialog by pressing the button "License wizard" (8). You can also enter the web shop by pressing the button "Online webshop" (9).

Understanding and using the expired license dialog

Licenses that are expired, and which are no longer within a grace period of the current date, will no longer be considered to be valid by the software. The software will collect these licenses and report them to you in an expired license dialog.



Each entry in listbox (**1**) of this dialog represents an invalid license. If you do not intend to extend the expired license and you also do not want to see this dialog each time you start the software, you can suppress it by one of the following two methods:

1 Notice that there is a checkbox (**2**) in the lower left corner of the dialog. By checking this checkbox you prevent the software from reporting expired licenses to you. You can turn this checkbox off again by selecting the appropriate checkbox on the "License dialog".

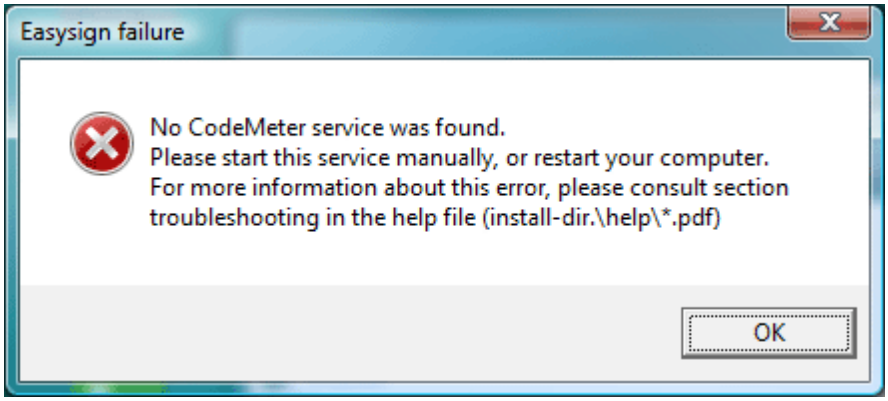
2 (**recommended**) You can select the license that is expired and explicitly hide it by pressing button "Hide" (**3**). This will make sure that the tool will no longer warn you about this specific license. The hide action is license and date specific: if you install a newer license that also expires, the tool will once more warn you about this expired license until you hide this license as well.

Troubleshooting

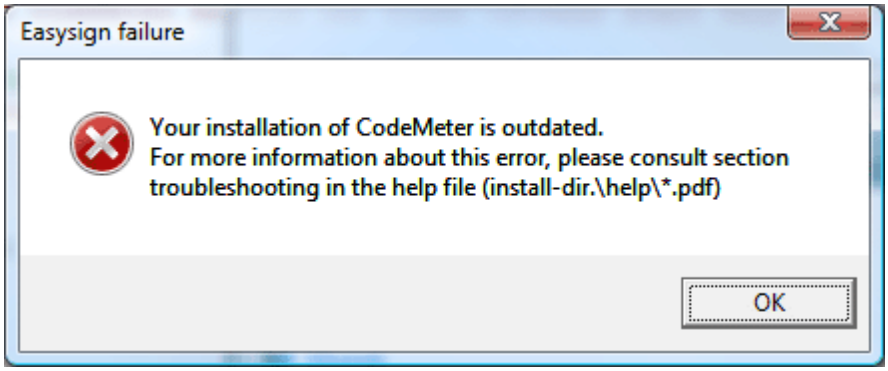
In this section you will find the most common issues that can occur during activation of your license.

EasySIGN does not start. I just see a dialog with an error message

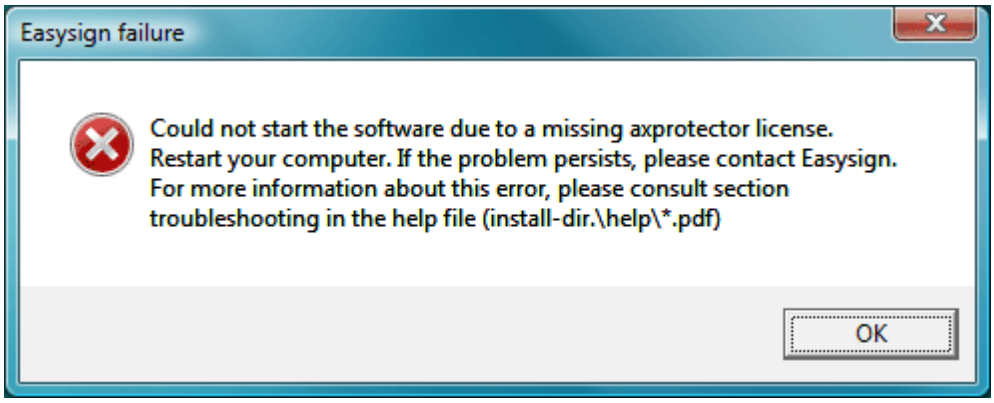
EasySIGN software is protected by an anti-piracy shield. This shield will only start EasySIGN if certain conditions are met. The error message you see is most likely generated by this shield. Here are the most common failures you might encounter:


Easysign failure
No CodeMeter service was found.
Please start this service manually, or restart your computer.
For more information about this error, please consult section
troubleshooting in the help file (install-dir.\help*.pdf)
OK

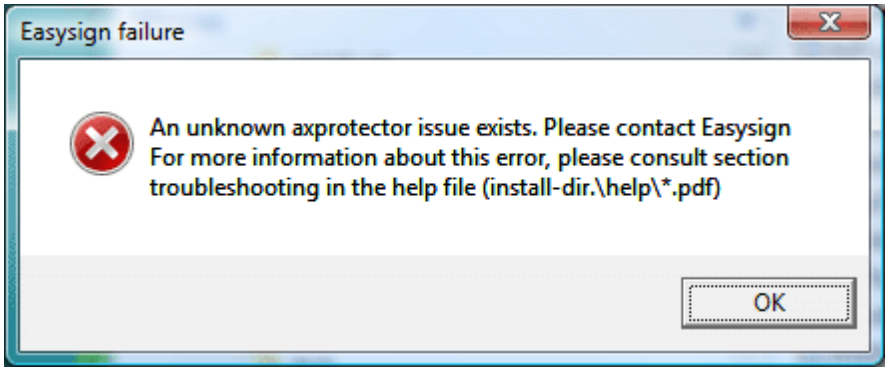
EasySIGN communicates with a separate license server that runs locally on each machine on which EasySIGN software is installed. This license server, named CodeMeter server, must be running as a service. If the CodeMeter server somehow got terminated, it will not restart automatically as a service. Rebooting your system should restart the CodeMeter server as a service.


Easysign failure
Your installation of CodeMeter is outdated.
For more information about this error, please consult section
troubleshooting in the help file (install-dir.\help*.pdf)
OK

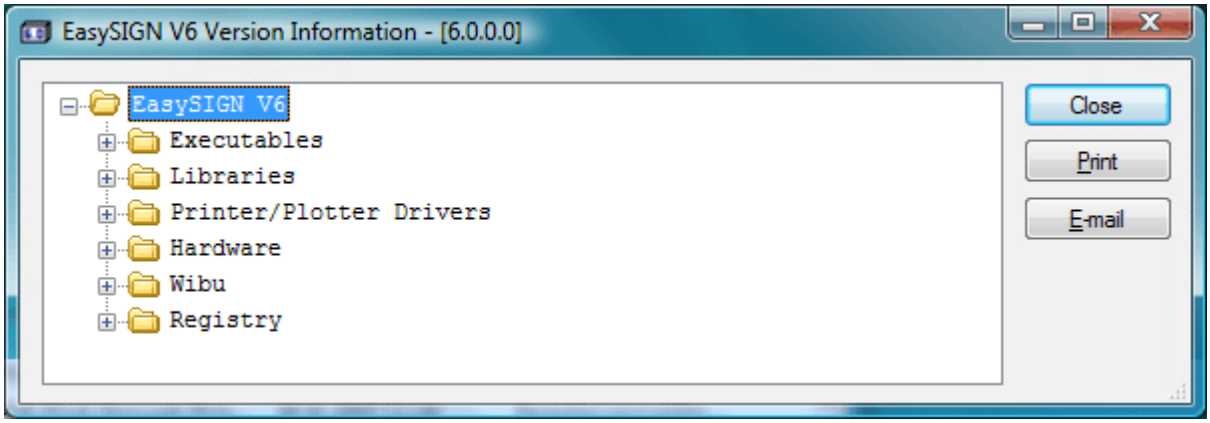
The version of the CodeMeter server running on your system is outdated. This could happen if you e.g. install software that is using an older version of CodeMeter. Re-installing EasySIGN should fix this problem.

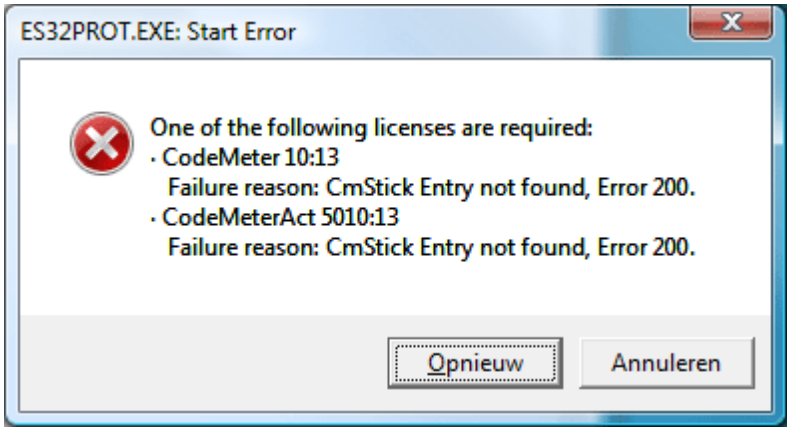

Easysign failure
Could not start the software due to a missing axprotector license.
Restart your computer. If the problem persists, please contact Easysign.
For more information about this error, please consult section
troubleshooting in the help file (install-dir.\help*.pdf)
OK

Axprotector itself requires a license. This license is shipped with the software. It is installed the first time you start the software. The license itself is persistent to uninstalling and re-installing EasySIGN. So, losing this license is very unlikely. However, if this license does somehow get deleted, it cannot be installed a second time. Therefore, in addition to the original license, we ship one backup license with our software in case the original license gets deleted. If this license also gets deleted you need to contact us in order to acquire a new one.


Easysign failure
An unknown axprotector issue exists. Please contact Easysign
For more information about this error, please consult section
troubleshooting in the help file (install-dir.\help*.pdf)
OK

The shield itself was not able to provide more information about the problem. If you contact EasySIGN have the following information available: The serial number of your software "Windows Start button > EasySIGN VX > Tools > ContainerID" or in the software itself select the menu "Help > Container ID". We will also ask you to email us the resulting file generated by a tool called VersionInfo ("Windows Start button > EasySIGN VX > Tools > VersionInfo"):




ES32PROT.EXE: Start Error
One of the following licenses are required:
· CodeMeter 10:13
Failure reason: CmStick Entry not found, Error 200.
· CodeMeterAct 5010:13
Failure reason: CmStick Entry not found, Error 200.
Opnieuw
Annuleren

If you see this message, or a message similar to this, your installation of EasySIGN software is corrupt due to missing DLL files. Reinstall the software.

I cannot bring up the license manager

The license manager is a standalone executable that resides in the same directory in which EasySIGN is installed. It is named "LicenseManager.exe". If this executable is missing, you need to re-install EasySIGN.

The license manager generates the following error:

Could not contact the external license server
Make sure your computer is connected to the internet. If your computer is connected to a proxy, make sure that the default (login) credentials allow access to this proxy. Contact your IT department to make sure that this is set up correctly.

Communication with the external license server failed
This is caused by a communication failure between the license server and the license manager. Make sure your internet connection is setup properly.

Your ticket is not valid
Make sure that your ticket is correct. It is easy to make a mistake if you are manually typing in the ticket. If possible, try to cut and paste the ticket in order to avoid mistakes.

The products in this ticket are not compatible with your installation. The most likely cause is that your installation already contains all the products covered by this ticket.
EasySIGN does not allow you to install the same product (license) twice or more on the same computer, or the same dongle. This is done for your protection. Installing a license twice does not add any additional functionality, nor does it allow you to start the software multiple times. Make sure that you are installing the ticket on the appropriate computer, or on the appropriate dongle.

Your ticket has already been activated
The ticket has already been activated before. You cannot activate it again, unless it is part of a subscription. If case of the latter, you are trying to activate it too soon; you have to wait until the licenses contained by the ticket enter their grace periods. The ticket manager (see "**Understanding and using the Ticket Manager**") will warn you when this happens.

Unknown error
This is most likely caused by an intermittent communication failure between the license server and the license manager. Make sure your internet connection is setup properly.

Could not find any dongle. Please verify that your dongle is connected.
You must have selected "I have a ticket and a dongle" on page 2 of the license wizard. The license wizard could not detect any dongle on this computer.
Important:
Please be aware that you cannot reuse the dongle of version 5 and earlier.

There are multiple dongles attached to your system. The license manager requires that only one dongle is attached to your system. Remove all dongles, except for the dongle on which you wish to install the license.
You cannot have more than one dongle connected to the system during the installation of a new license. You can have multiple dongles connected during normal operations, but only if at most one of these dongles contains EasySIGN licenses.

Some files are missing: <list of missing files>.
Please reinstall the application.
The license manager detected a corrupt installation of your software. Please re-install EasySIGN.

There is a problem with your CodeMeter service. Please reboot your computer.
The license manager detected a problem with your local CodeMeter license service. Please reboot your computer in order to reset this service.

EasySIGN starts, but I get a warning/error message.

The release date of the program: <date1> is newer than the expiration date of your build license: <date2> [E200]
The build date of the executable is too new. You do not have the rights to run this executable. You can either revert to an older version of the software, or you can buy additional maintenance in the web shop. The setup of our software normally prevents you from running into this problem, since it verifies that your build license (derived from maintenance) allows you to run the software. However there are a couple of scenarios in which you can still manage to trigger this problem. For example, you might have installed a TryBuy license, after which you upgraded to a newer version of the software. The TryBuy licenses are only temporarily available to you, and at the end of the TryBuy period these licenses are deleted.

Only one dongle can be bound to the EasySIGN software on this computer. Please remove the extra dongle (s).
You can have multiple dongles connected to your computer, but only one of these dongles may contains EasySIGN licenses.

I just installed a new license by means of a ticket, and now all my licenses are gone.

Unless you installed a Move license, your licenses are most likely still available on your computer. Reboot your computer. If the problem persists, contact EasySIGN and have your serial number readily available.

EasySIGN

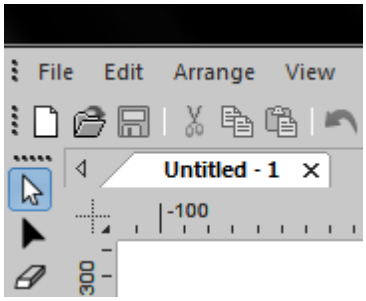
Einführung

Willkommen bei EasySIGN.

EasySIGN Konventionen

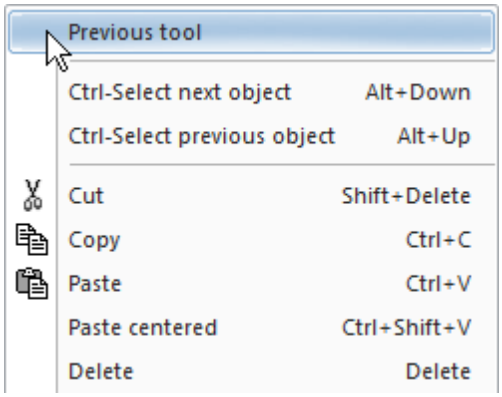
Wichtig ist es die Terminologie dieser Gebrauchsanweisung zu kennen, bevor Sie anfangen, mit EasySIGN zu arbeiten.

Menü



Das Menü ist die horizontale Zeile oben auf der Benutzeroberfläche und enthält Befehle wie z.B. "Datei" und "Bearbeiten". Klicken Sie auf einen dieser Befehle. Nun erscheint ein Untermenü (Dropdown-Menü), woraus Sie dann Befehle wie z.B. "Neu" "Speichern" usw. auswählen können. Durch jede Auswahl eines solchen Befehls wird eine Handlung ausgelöst.

PopUp-Menü

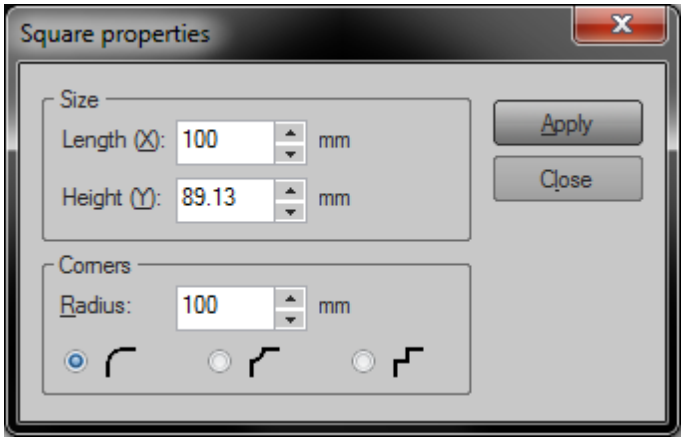


Auch dieses ist tatsächlich ein "Menü", welches jedoch erst angezeigt wird, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt oder auf das Arbeitsblatt klicken.

Cursor

Mit dem Cursor ist der auf dem Schirm zu sehende "Pfeil" gemeint, der durch die Mausbewegungen gesteuert wird.

Dialog

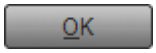


Ein Dialog ist ein Fenster, in dem Einstellungen verändert werden können.

Arbeitsblatt
Auf dem Arbeitsblatt erstellen Sie Ihren Entwurf oder Ihre Zeichnung. Es ist der Mittelpunkt des Programmes.

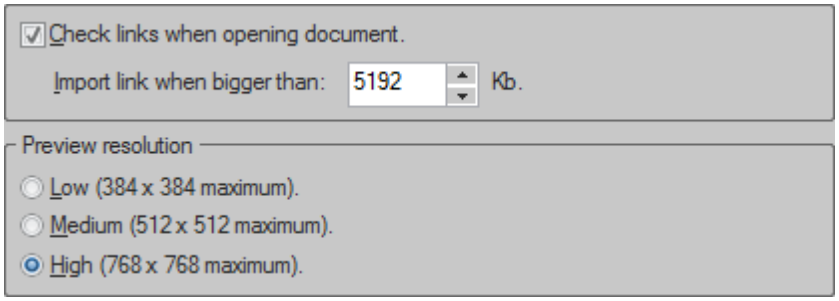
Arbeitsfenster
Das ist das gesamte Fenster, welches sich innerhalb der Lineale und Schiebebalken befindet. Es umfaßt sowohl das Arbeitsblatt als auch den Raum darum.

Schaltflächen



Wenn Sie “OK” anklicken sollen, ist damit gemeint, daß Sie mit der linken Maustaste auf die “OK”-Schaltfläche klicken sollen.

Optionen



Eine Option ist im Dialog aktiviert, wenn vor der Option im Kontrollkästchen eine Markierung steht, oder wenn der Kreis vor der Option schwarz ist.

Tastatur

Müssen Sie beispielsweise einen Befehl über die Tastatur eingeben, dann bedeutet z.B. “Strg+S”, daß Sie zuerst die Steuerungstaste betätigen und diese dann gedrückt halten. Drücken Sie dann auf “S”.

Maus

EasySIGN verwendet beide Maustasten und geht davon aus, daß die linke Maustaste als primäre Maustaste eingestellt ist.

Der Kundendienst

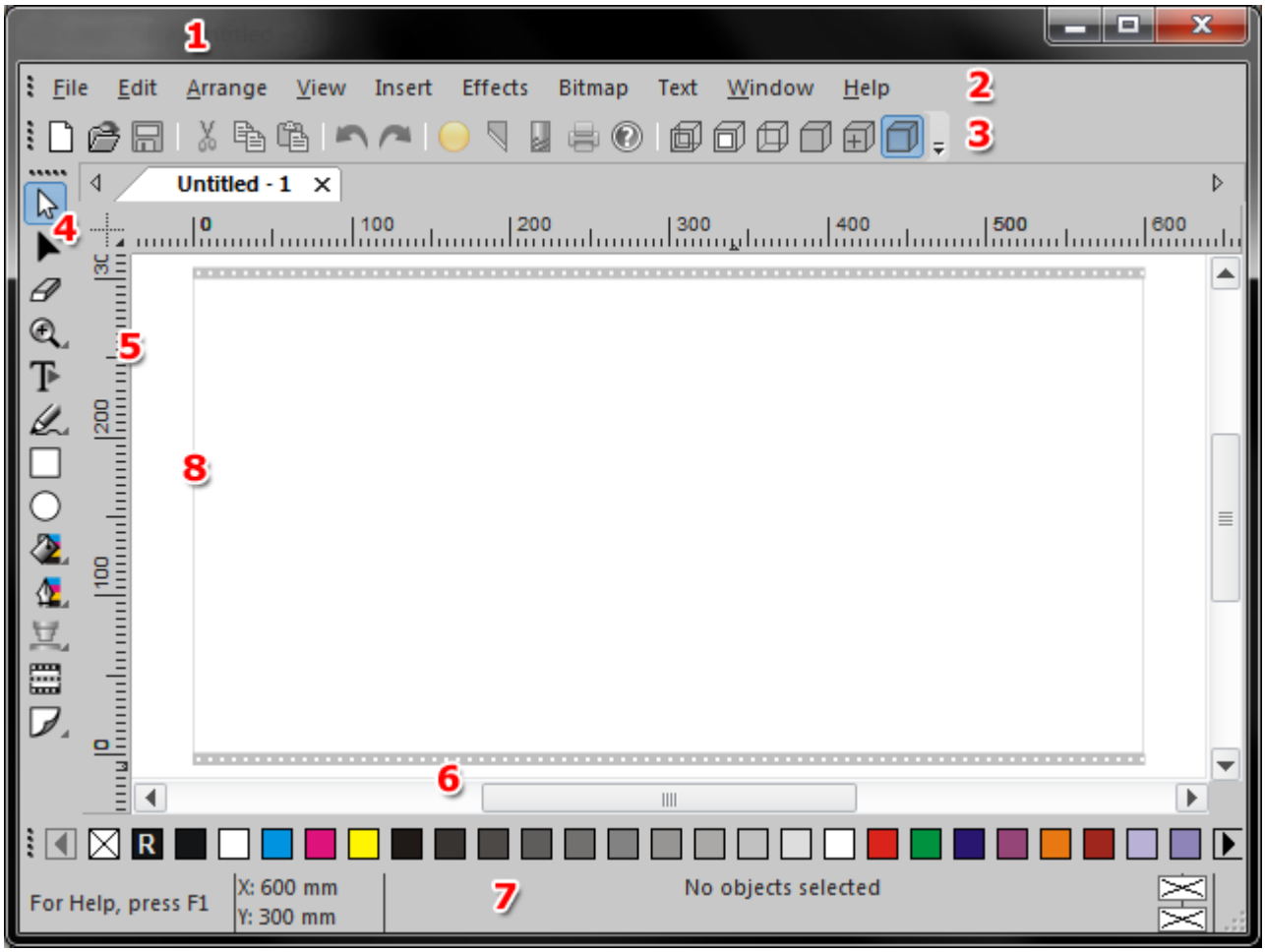
Bei Fragen zu EasySIGN lesen Sie am besten dieses Handbuch. Wurde die Lösung auch dann noch nicht gefunden, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

Bleiben Sie, während Sie den Händler anrufen, am besten vor dem Computer sitzen und halten Sie alle erforderlichen Unterlagen bereit. Außerdem müssen Sie folgende Fragen beantworten können:
"Wie lautet die Seriennummer Ihrer EasySIGN - Version?"
"Welche Programmversion haben Sie?"
Fehlermeldungen, die auf dem Bildschirm erscheinen, bitte wörtlich aufschreiben oder mit der Tasten "Alt+Druck" eine Bitmap-Abbildung vom Dialog mit der betreffenden Fehlermeldung anfertigen.

"Womit waren Sie selbst gerade beschäftigt, und was geschah beim Auftreten des Problems außerdem?
"Haben Sie selbst versucht, das Problem zu lösen? Wenn ja, wie?"
"Welche Windows-Version verwenden Sie?"
"Welches Ausgabegerät ist an Ihrem System angeschlossen?"
"Befinden sich in Ihrem Computer noch besondere Karten? Wenn ja, welche?"

Die EasySIGN-Benutzeroberfläche

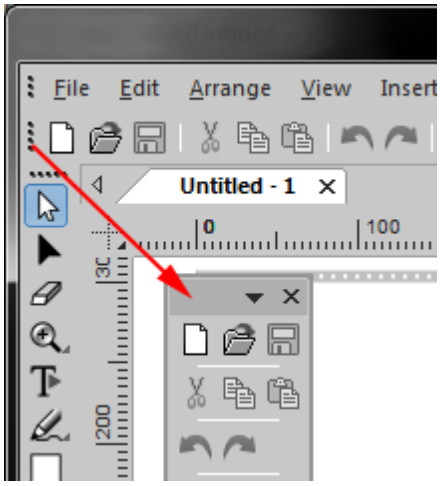
Nach dem Programmstart erscheint die nachfolgend abgebildete Benutzeroberfläche. Im Folgenden werden die wichtigsten Teilaspekte beschrieben.



1 Titelleiste
Hier befindet sich der Name des Programms und danach der Name der momentan geöffneten Datei. Der Titelbalken enthält außerdem einige Schaltflächen.

2 Menüleiste
Der Menüleiste enthält die Namen der einzelnen Menüs. Davon enthält jedes wiederum mehrere Folgemenüs mit Programmbefehlen.

3 Symbolleiste
Diese enthält die gebräuchlichsten Menübefehle, die so durch das Drücken einer Schaltfläche zu Ihrer direkten Verfügung stehen.
Diese Leiste kann (wie jede andere Leiste auf dieser Höhe) festgehalten und aus dem Menü gezogen werden.



Das Programm enthält mehrere dieser "schwebenden Symbolleisten". Letztere heißen deshalb "schwebend" weil bei ihrer Benutzung jede Anwendung, anders als Dialoge, noch immer auf der Arbeitsfläche ausgeführt werden kann.

4 Werkzeugpalette
Diese enthält die gebräuchlichsten Anwendungen. Zu deren Aktivierung braucht man nur die dazugehörige Schaltfläche anzuklicken. Die Tabulatortaste dient dem schnellen Umschalten zwischen dem zuletzt gewählten Symbol und der Gesamtauswahl (dem Pfeil).

5 Lineale
Diese befinden sich links oben im Arbeitsfenster des Programms. Die Lineale verschaffen Ihnen einen Eindruck von Platz und Größe der Objekte auf der Arbeitsfläche

6 Bildlaufleisten
Am rechten Unterrand der Arbeitsfläche sind zwei Bildlaufleisten sichtbar. Mit ihnen kann die Arbeitsfläche waagrecht und senkrecht über das Bild verschoben werden..
Das Verschieben des Bildes ist auch durch Betätigen der Leertaste möglich. Der Mauscursor ändert sich daraufhin wie folgt.

Durch erneutes Bewegen der Maus (mit eingedrückter Leer- und linker Maustaste) kann man nun auch die Arbeitsfläche verschieben.

7 Statuszeile
Diese befindet sich am unteren Rand der Benutzeroberfläche und enthält Informationen zum gewählten Objekt.

8 Arbeitsblatt
Die weiße Fläche auf dem Bildschirm ist das Arbeitsblatt. Dieses wird durch ein Rechteck dargestellt, an dessen beiden Seite sich eine Randlochung befindet. Diese Randlochung gibt an, in welcher Richtung das Medium durch das Ausgabegerät läuft.

Die Arbeit mit EasySIGN

EasySIGN installieren

Das Installieren von EasySIGN ist sogar für unerfahrene Benutzer ein einfach und problemlos auszuführender Vorgang. Siehe dazu das Installationshandbuch.

EasySIGN löschen

Um EasySIGN von Ihrem System zu entfernen, wählen Sie aus der Programmgruppe von EasySIGN (im Windows-Menü "Start", "Programme") den Befehl "EasySIGN Uninstall".

EasySIGN starten

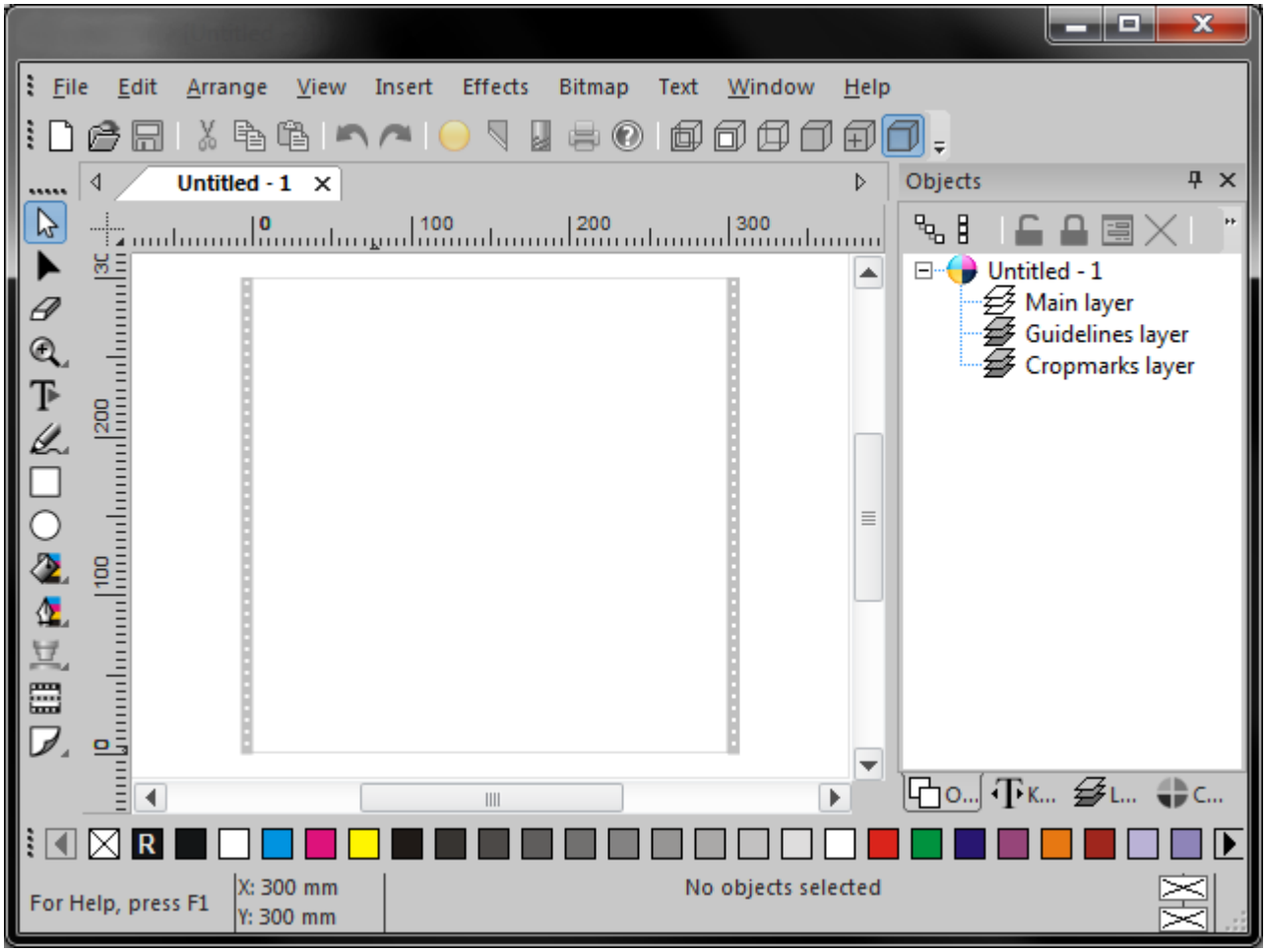
Nach Ausführung des Programms "Setup" zeigt das Windows-Startmenü eine Programmgruppe mit dem Namen

"EasySIGN". Diese Programmgruppe enthält unter anderem das EasySIGN - Symbol. Sie starten EasySIGN, indem Sie auf dieses Symbol klicken.

Interface

EasySIGN Application Look

The first time you run the software it will be using the default Application look. This look is highly optimized to be as less distractive as possible. It uses a neutral color and easy to recognize icons.

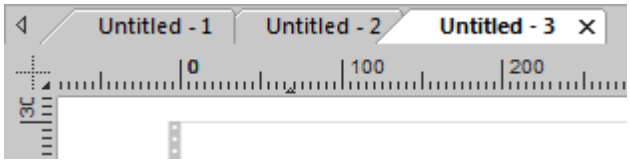


If however you feel more comfortable with a different look this is very easy to change.
Select the menu '***View > Application Look > xxx***' where 'xxx' stands for a long list of different looks to choose from. No restart is necessary so just select them one by one until you find the one you like best.

The last selected look is the one the software will be using with each new session until you change the look again.

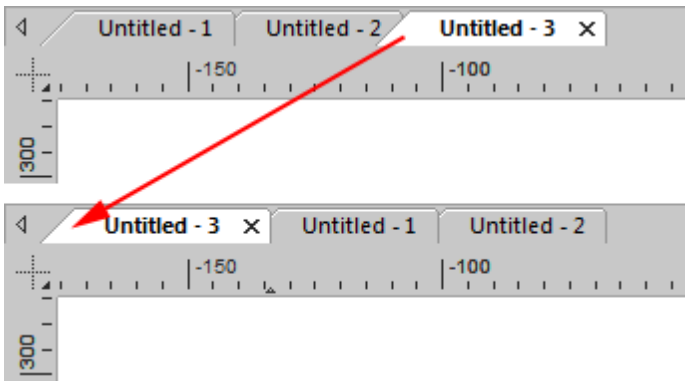
MDI tabs

The first time you run the software it will be using MDI tabs.



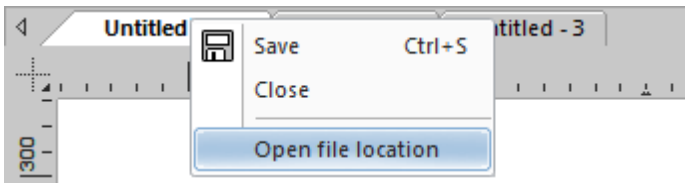
MDI tabs have several advantages over old style MDI windows.

1 Very easy navigation between documents.

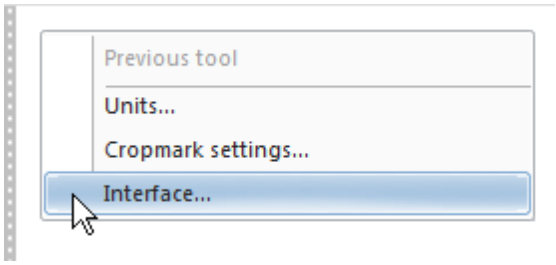


2 Preview of every worksheet in the Windows 7 taskbar.

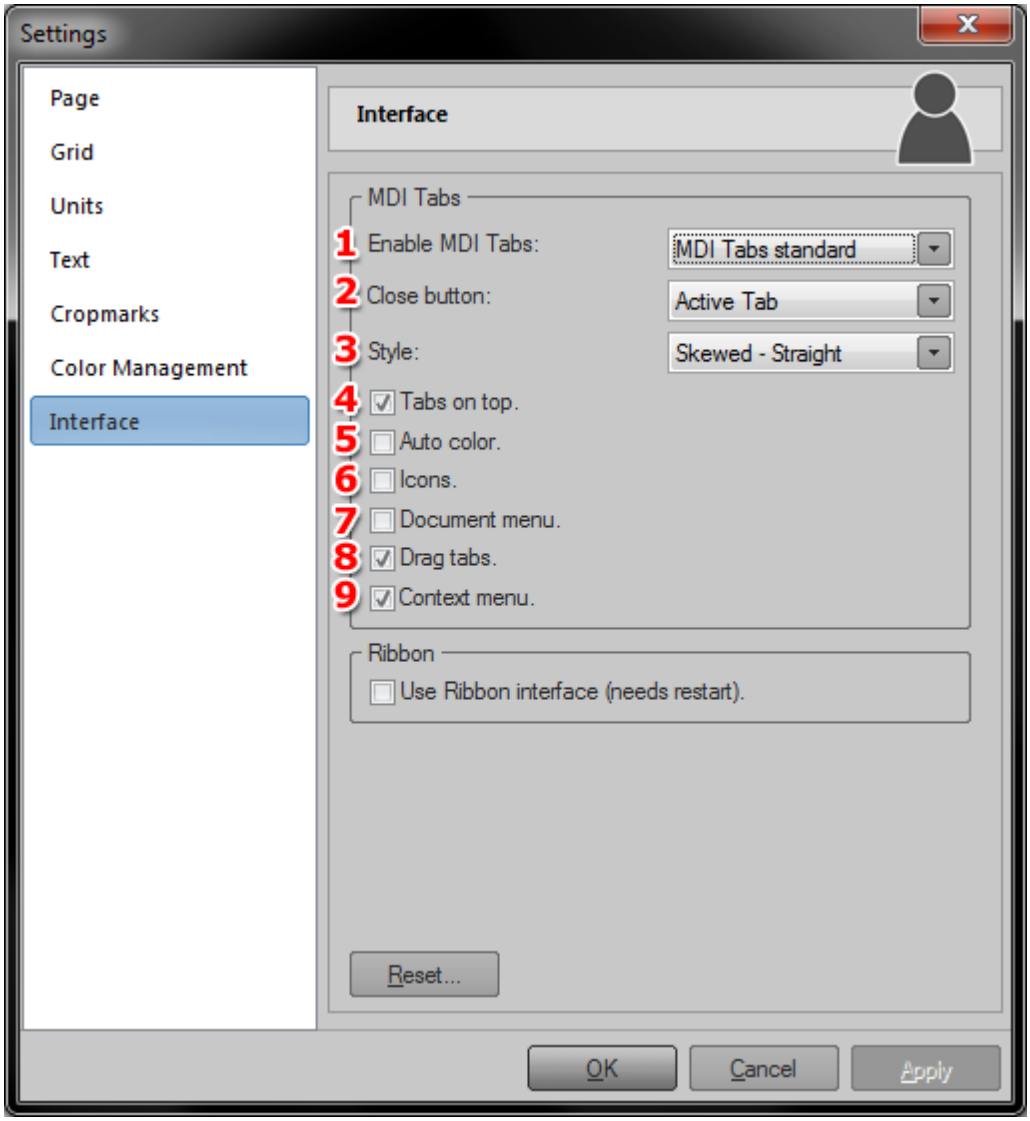
3 Context menu with several useful options.



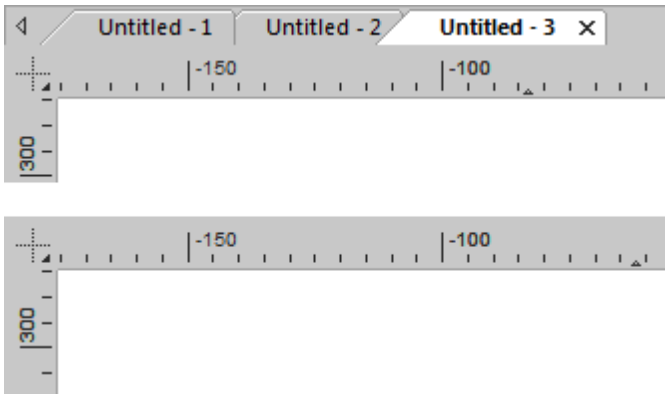
Manage the MDI tabs
To manage the MDI tabs right click on an empty space of the worksheet and select the command 'Interface'.



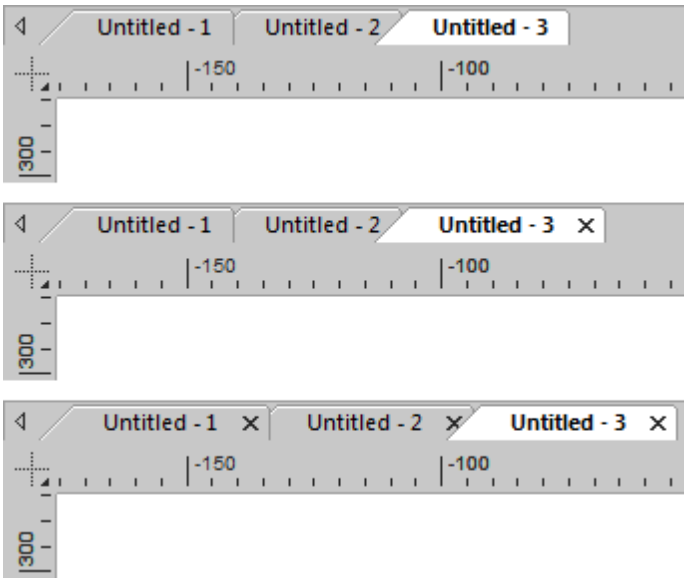
This will open the same dialog as if you would have chosen the menu '***View > Settings***'.



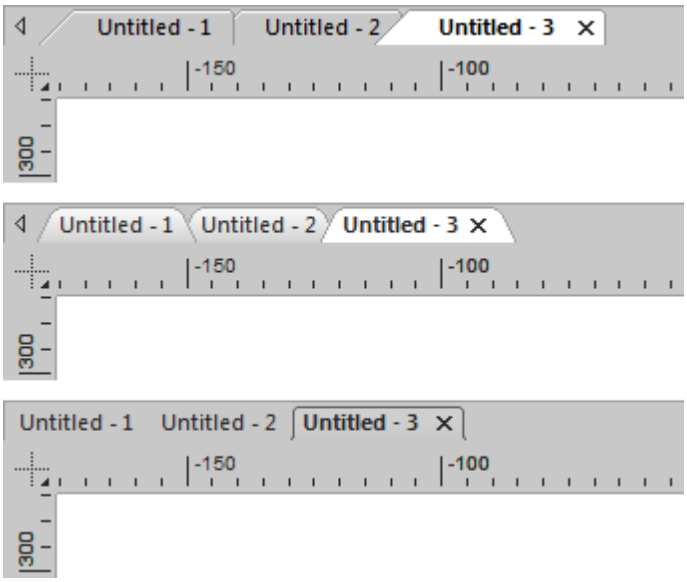
1 Switch the tabs on or off.



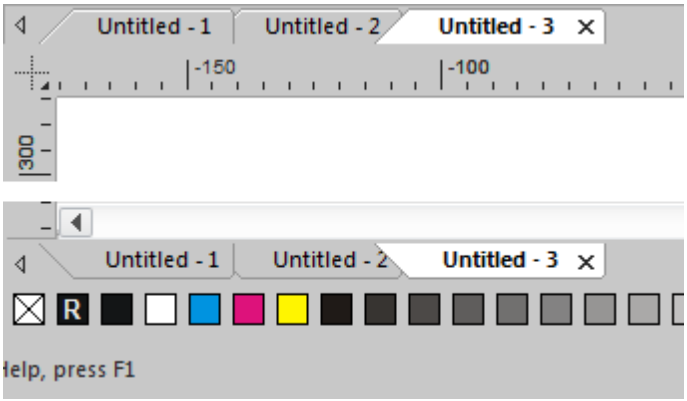
2 Choose if and where you want a close button on the tabs.



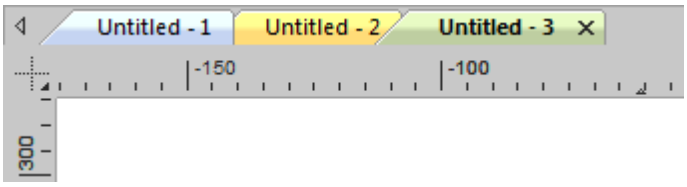
3 Choose the style of the tabs.



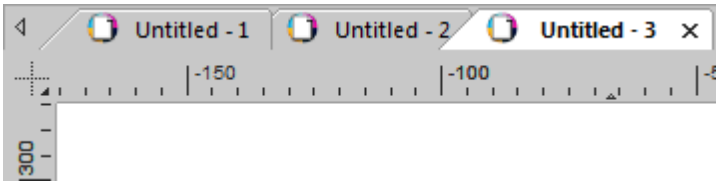
4 Tabs on top or on bottom.



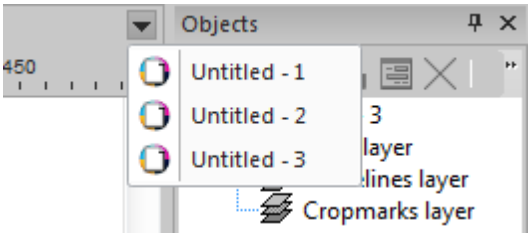
5 Every tab its own color.



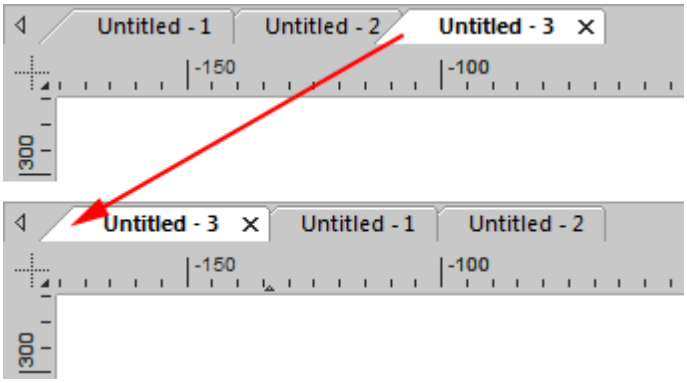
6 Document icons displayed on tabs.



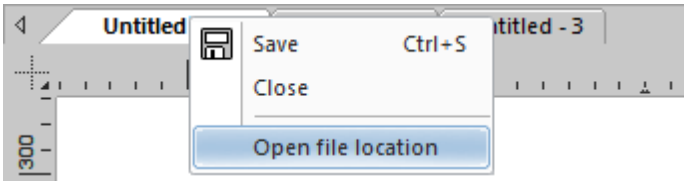
7 Document menu.



8 Drag tabs to a different location.



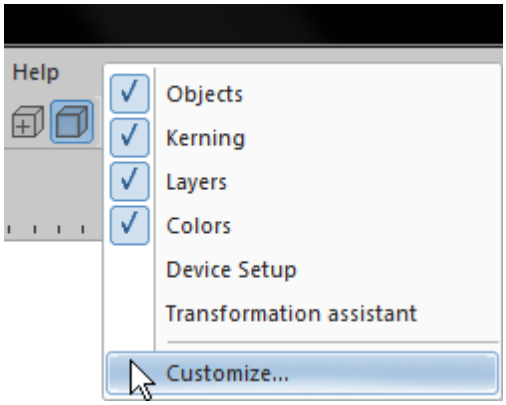
9 Each tab has its own context menu.



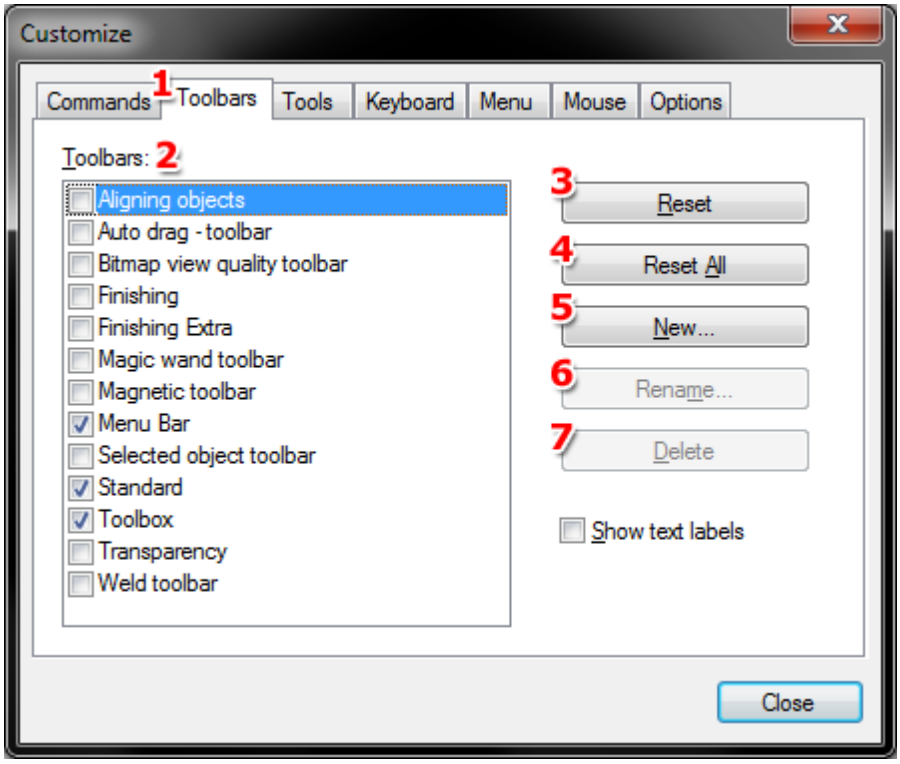
Customize toolbars

You can customize existing toolbars and even create your own.

Right click on the menu and select from the context menu the command 'Customize'.



This will open the following dialog.

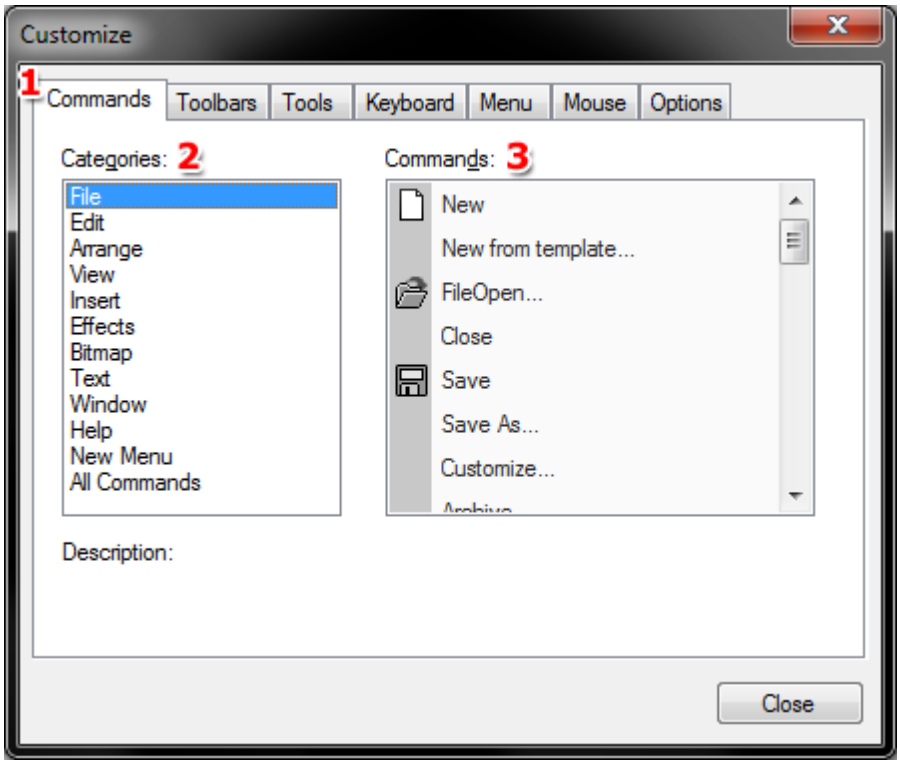


1. Make sure that you have the 'Toolbars' tab selected.
2. Existing toolbars.
3. Reset the selected toolbar to its original state.
4. Reset all toolbars to their original state. this will also delete any custom toolbar.
5. Create a new toolbar.
6. Rename a toolbar. Only possible on your own toolbars.
7. Delete a toolbar. Only possible on your own toolbars.

Click on 'New...' (**5**).

Give the new toolbar a name and click on 'OK'.

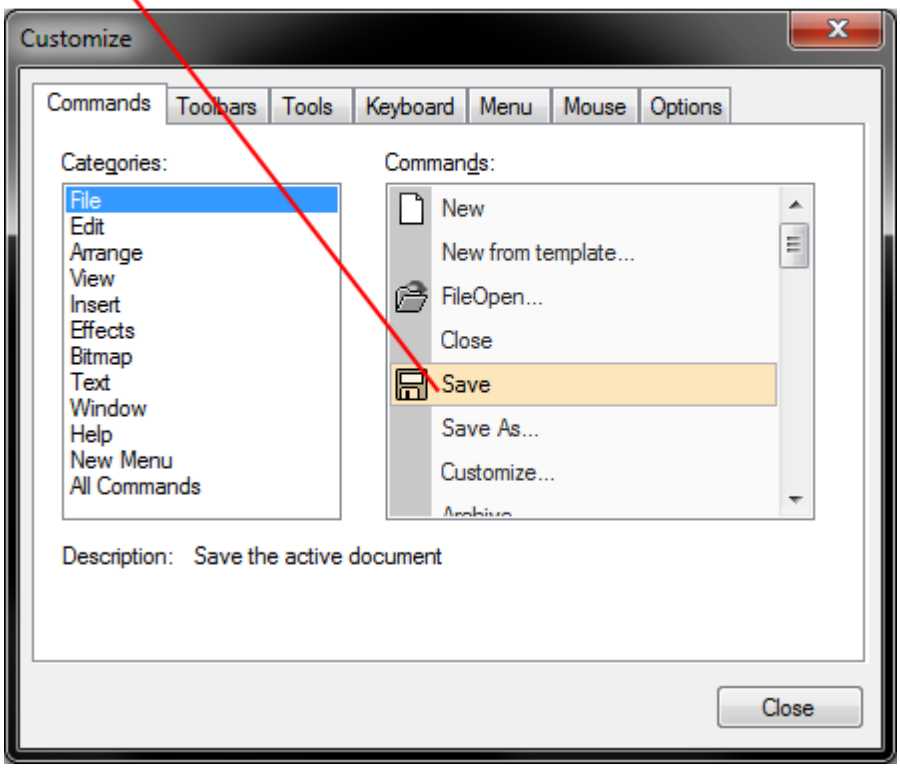
This will create a small empty new toolbar.



Click on the tab 'Commands' (**1**). From the 'Categories' list (**2**) on the left select the menu you want to use. From the 'Commands' list (**3**).

On the right drag the commands you want to use to the new toolbar.

When you are done close this dialog.

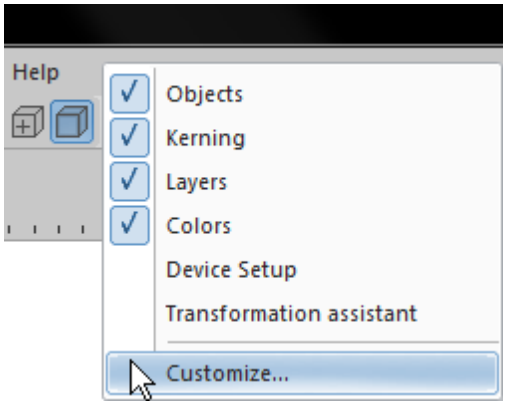


Your new toolbar is ready to use.

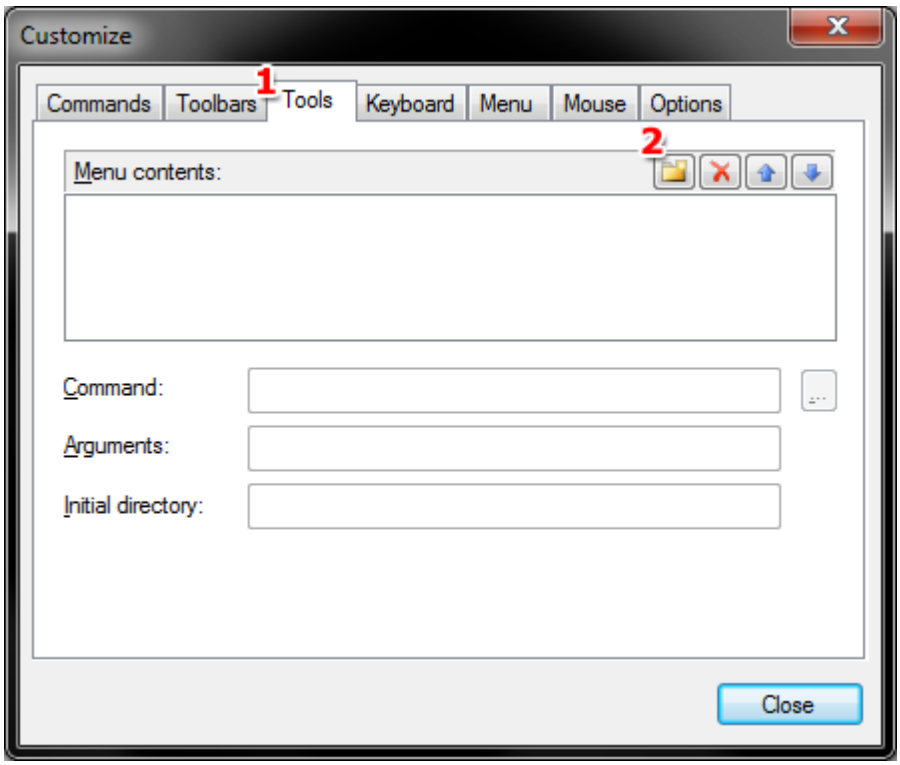
Create tools

You can create links to other software (tools) which are automatically displayed in a menu.

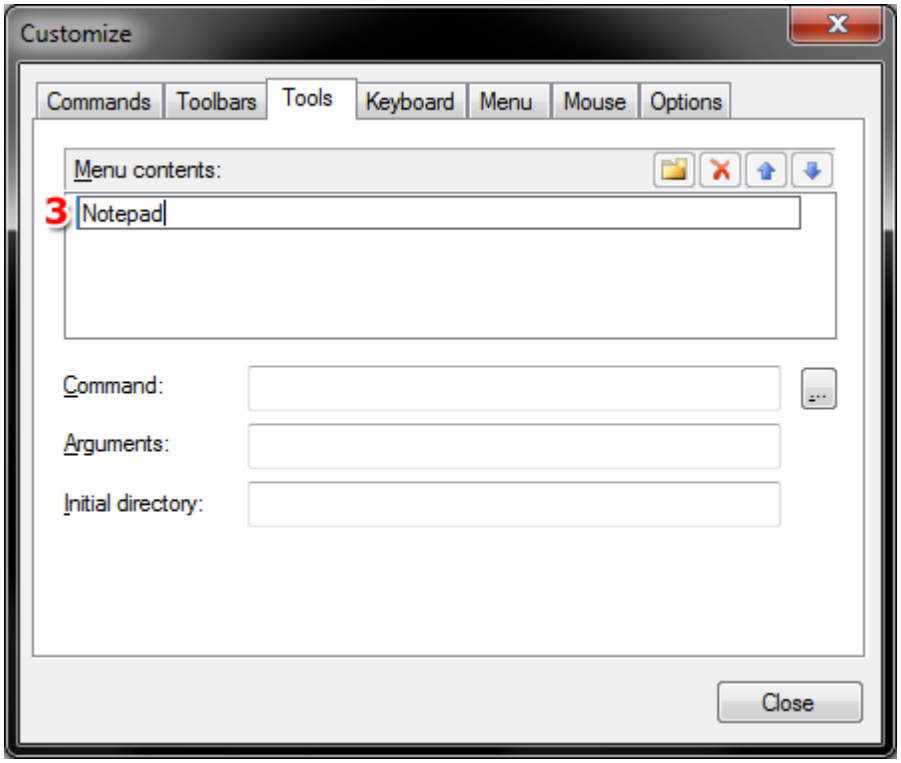
Right click on the menu and select from the context menu the command 'Customize'.



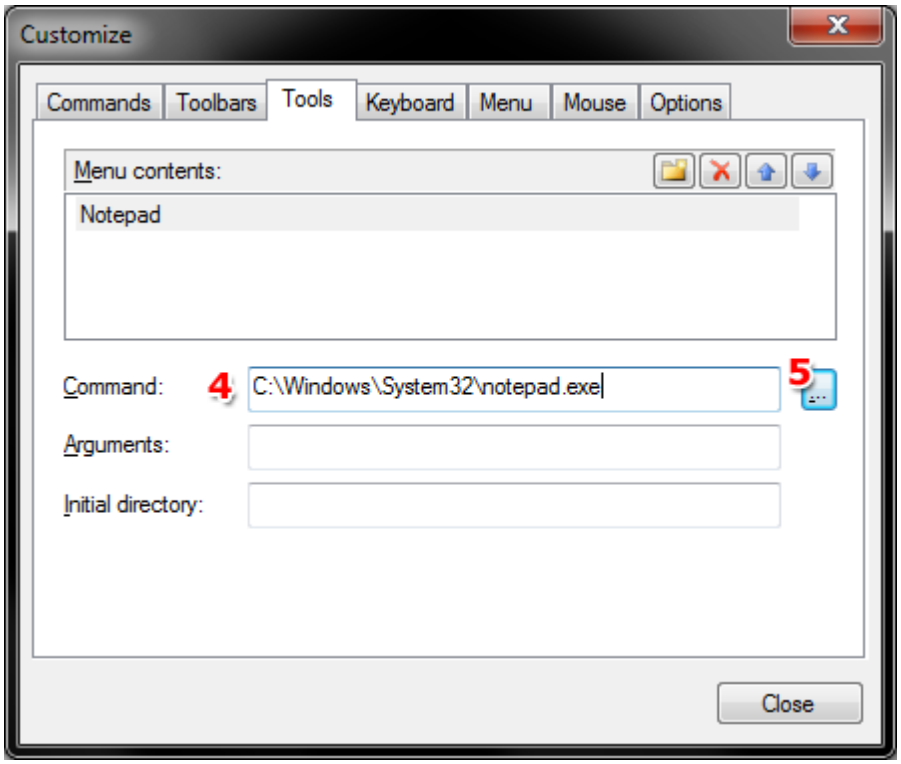
This will open the following dialog.



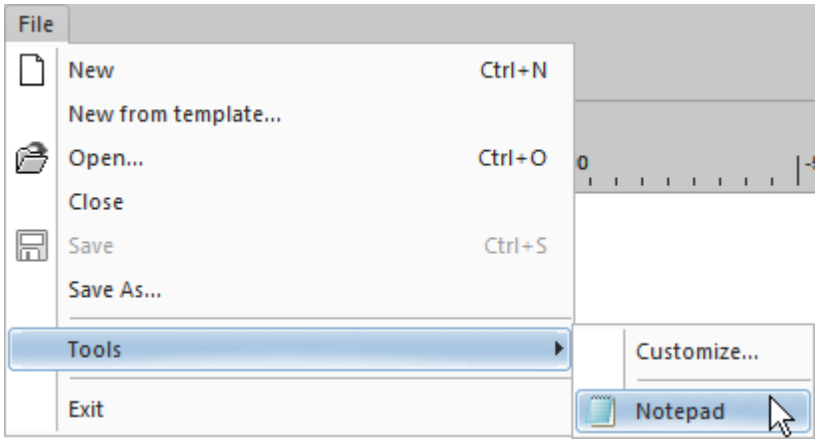
Make sure that you have the 'Tools' (**1**) tab selected and click on the button for a new entry (**2**).



Enter 'Notepad' in the field that appears (**3**).



Enter the path and name of the executable in the 'Command' field (**4**), or use the browse button (**5**) to browse to the executable. When you are done click on 'Close' (**6**).

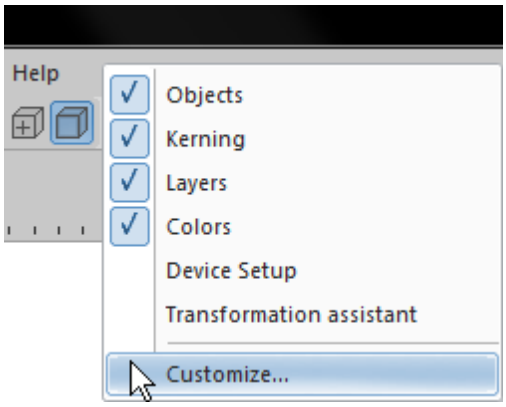


Select the menu '***File > Tools > xxx***' where 'xxx' stands for the tool you have added.

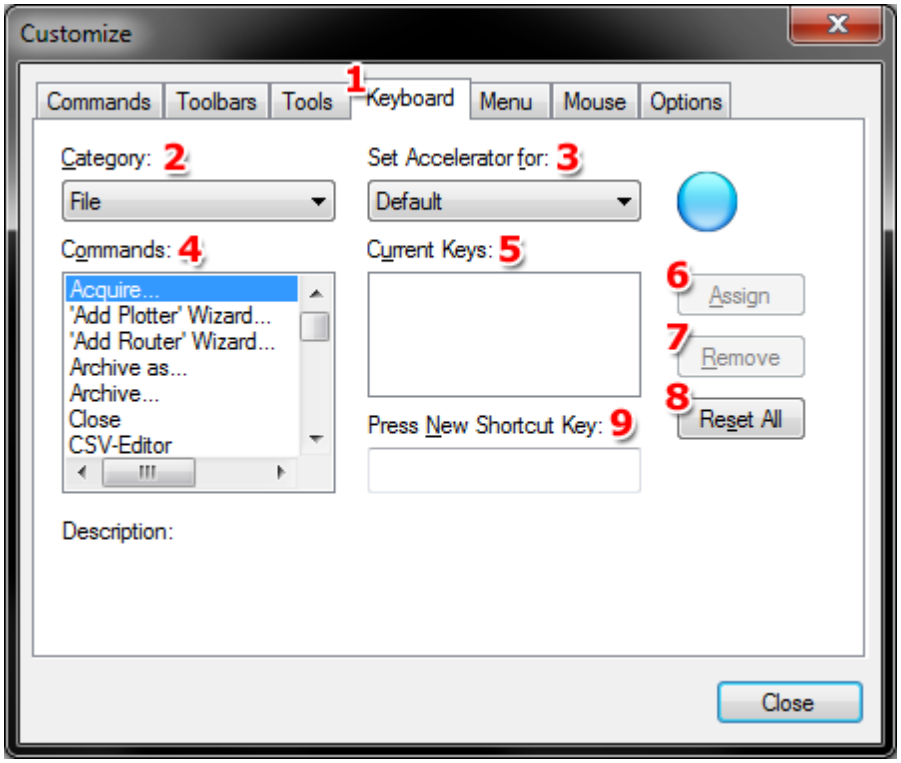
Customize shortcut keys

You can create your own Shortcut Keys and they will even appear in the menus.

Right click on the menu and select from the context menu the command 'Customize'.

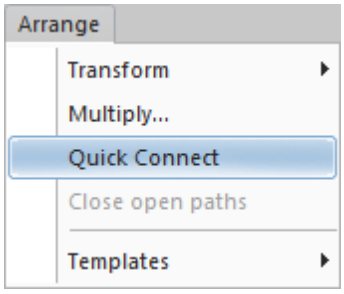


This will open the following dialog.



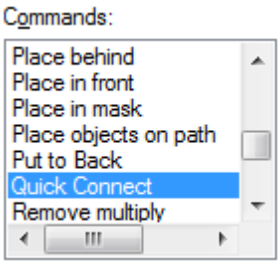
1. Make sure that you have the 'Keyboard' tab selected.
2. Category, here is where you select the menu.
3. Accelerator, make sure this is set to default.
4. Commands, the commands in the menu you have selected under 'category' (**1**).
5. Current keys, the current assigned key (if any) to the command you have selected under 'Commands' (**4**).
6. Assign the shortcut Key you have typed in the field 'Press new Shortcut Key' (**9**).
7. Remove a Shortcut Key.
8. Reset all shortcut Keys to their default values.
9. Type/Press the Shortcut Key as you will use it.

Example
Let's add a Shortcut Key to the command 'Quick connect' from the 'Arrange' menu.

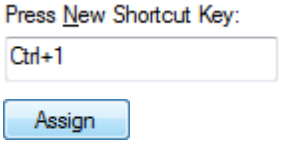


As you can see in the menu, there is no Shortcut Key assigned to this command.

Select from 'Category' (**2**) the menu 'Arrange'.

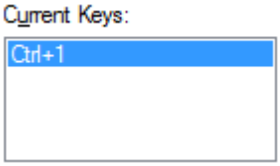


Select from 'Commands' (**4**) the command 'Quick Connect'.

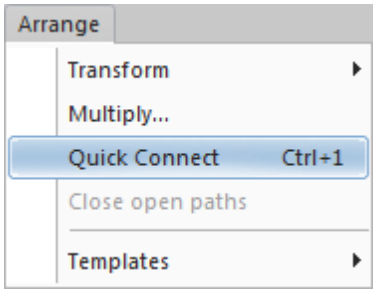


Set your cursor in the field 'Press new Shortcut Key' (**9**). Press and hold on your keyboard the Control key and then the '1'.

The button 'Assign' is now enabled, click on it to assign the new Shortcut Key.



The new Shortcut Key is now assigned to 'Quick Connect'. Press 'Close' to close this dialog.

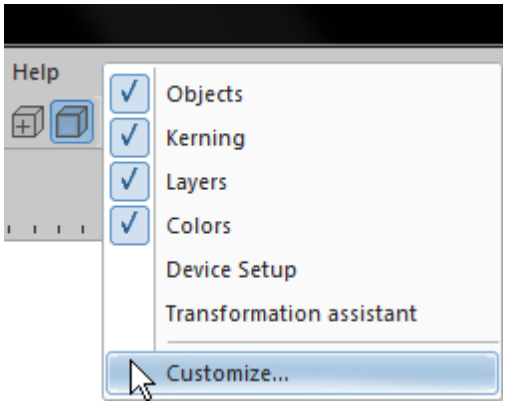


If you now go to the command 'Quick connect' from the 'Arrange' menu you can see that the new Shortcut Key is also added to the menu.

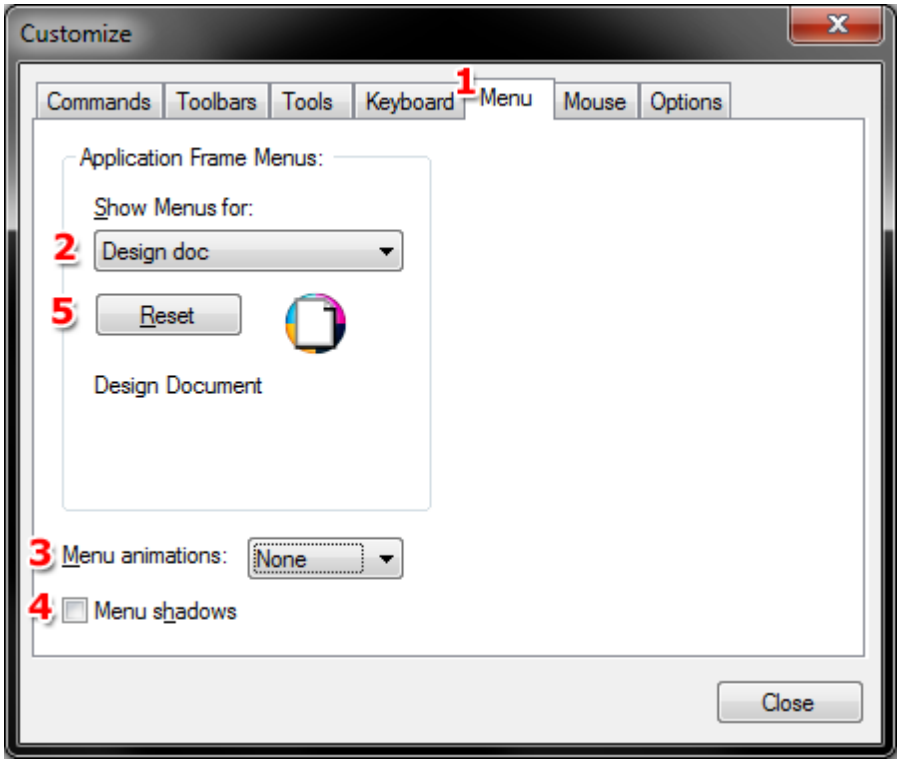
Menu behavior

You can customize the menu behavior to your liking.

Right click on the menu and select from the context menu the command 'Customize'.



This will open the following dialog.



1 Make sure that you have the 'Menu' tab selected.

2 Make sure that 'Design doc' is selected.

3 Select the menu animation you want.

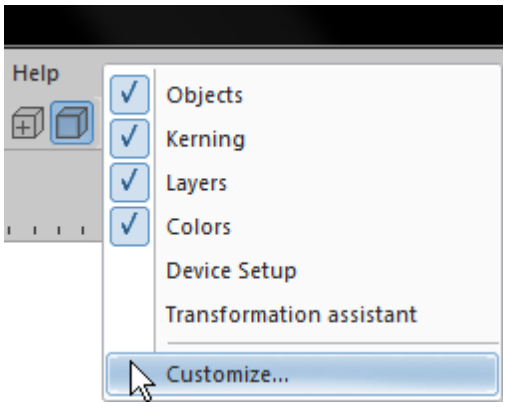
4 Check this if you want the menu to have shadows.

5 Use the 'Reset' button to reset all menu's to their original state.

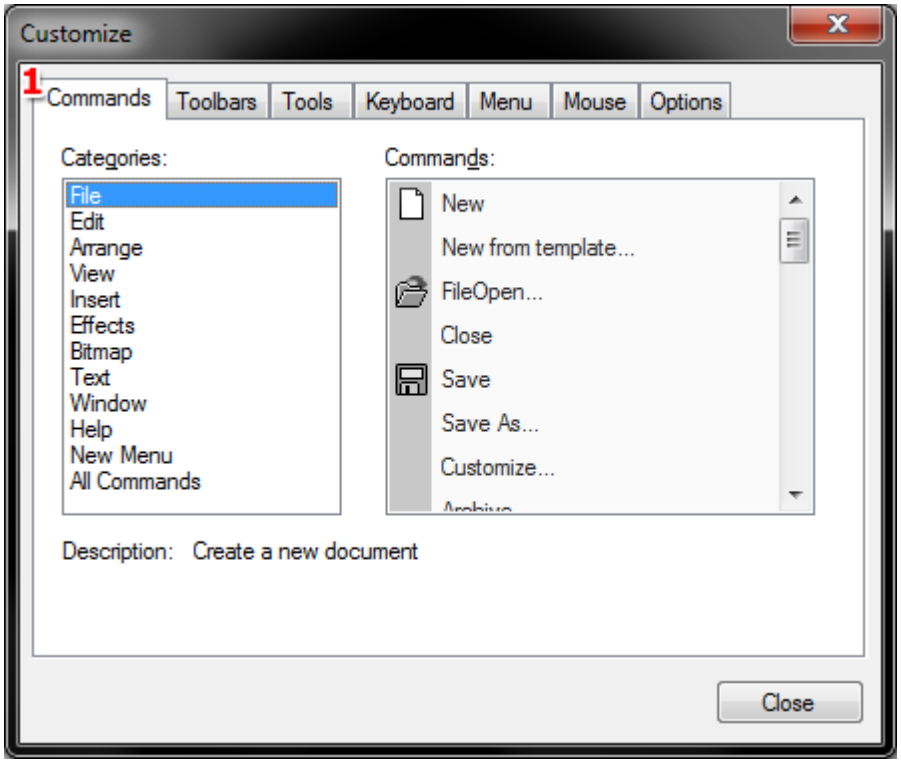
Manage menu items

You can add or remove new commands to the existing menus, rearrange them and even create new menus.

Right click on the menu and select from the context menu the command 'Customize'.

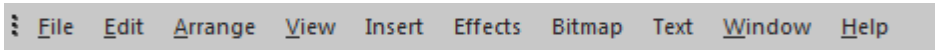


This will open the following dialog.

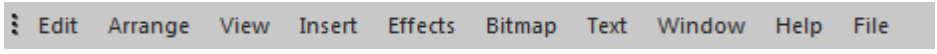


Make sure that you have the 'Commands' tab (**1**) selected.

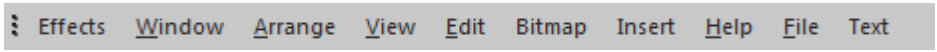
Rearrange menu items
Now that this dialog is open you can start rearranging the menus.



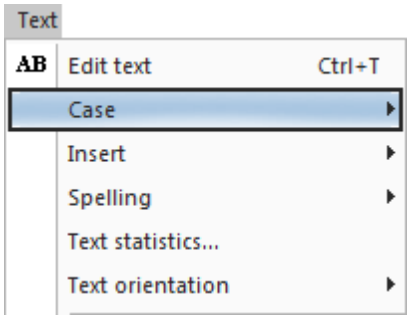
The image shows the current order of the top level menu items. Click on the 'File' menu and drag it behind the 'Help' menu.



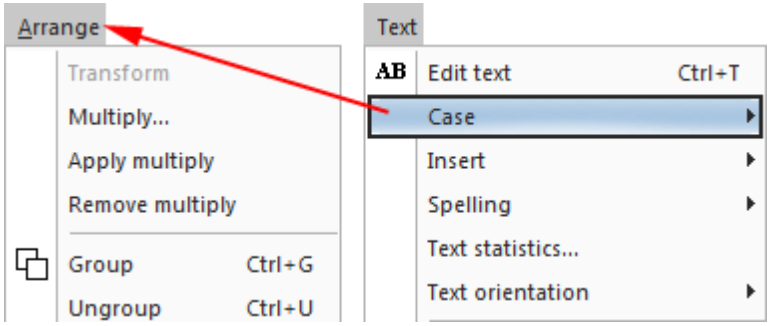
The menu looks now like above. Drag every menu item to a different position.



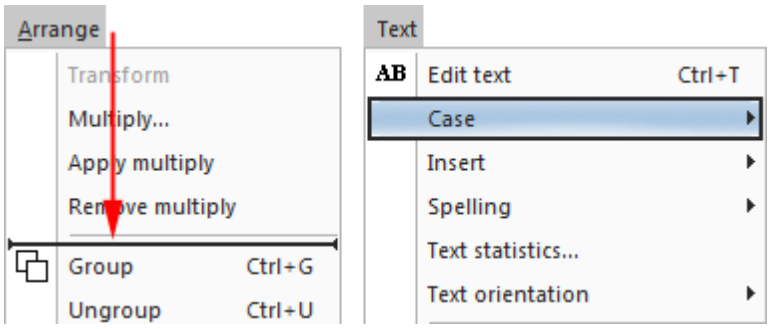
Let's stop here and try something else.



Click on the 'Text' menu to open it and select the command 'Case'.

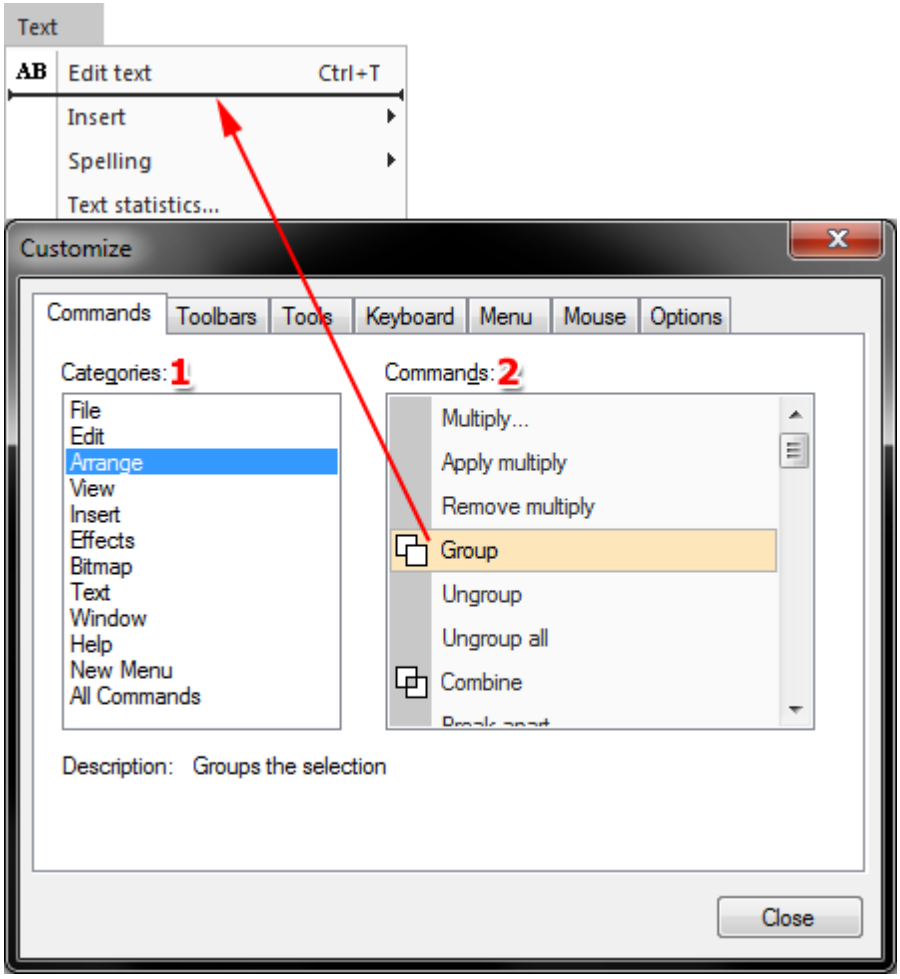


Drag the command 'Case' to the menu 'Arrange' and hold it above the menu 'Arrange' until this menu opens (don't let go of your mouse button yet).



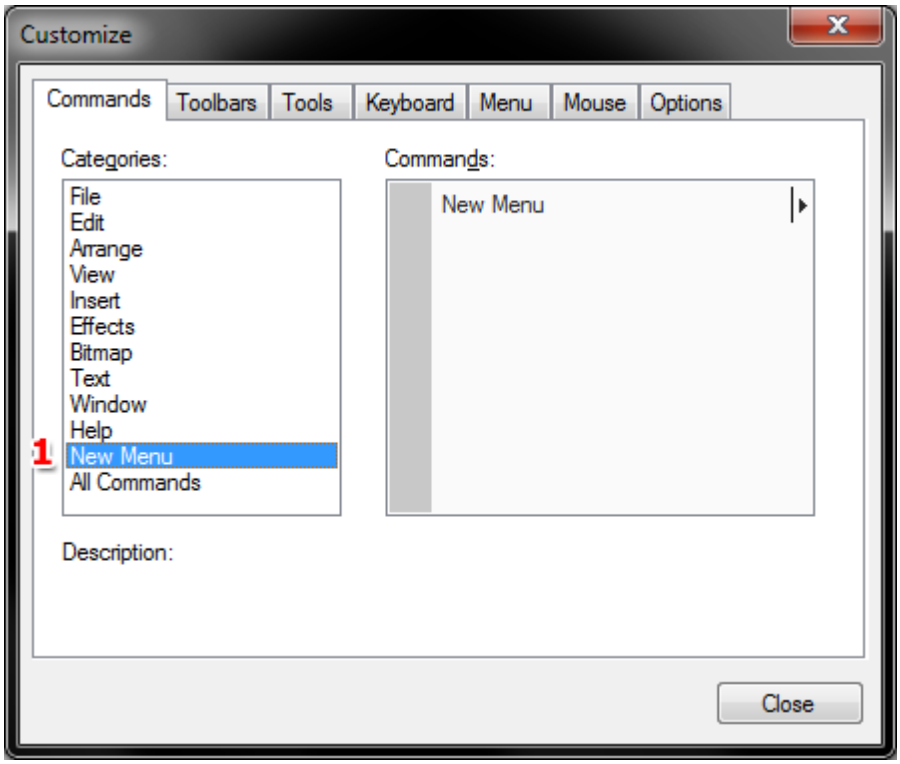
When the menu 'Arrange' opens drag the command 'Case' just above the command 'Group'. As you can see you can even move commands from one menu to another.

You can also drag commands from the dialog to the menus.

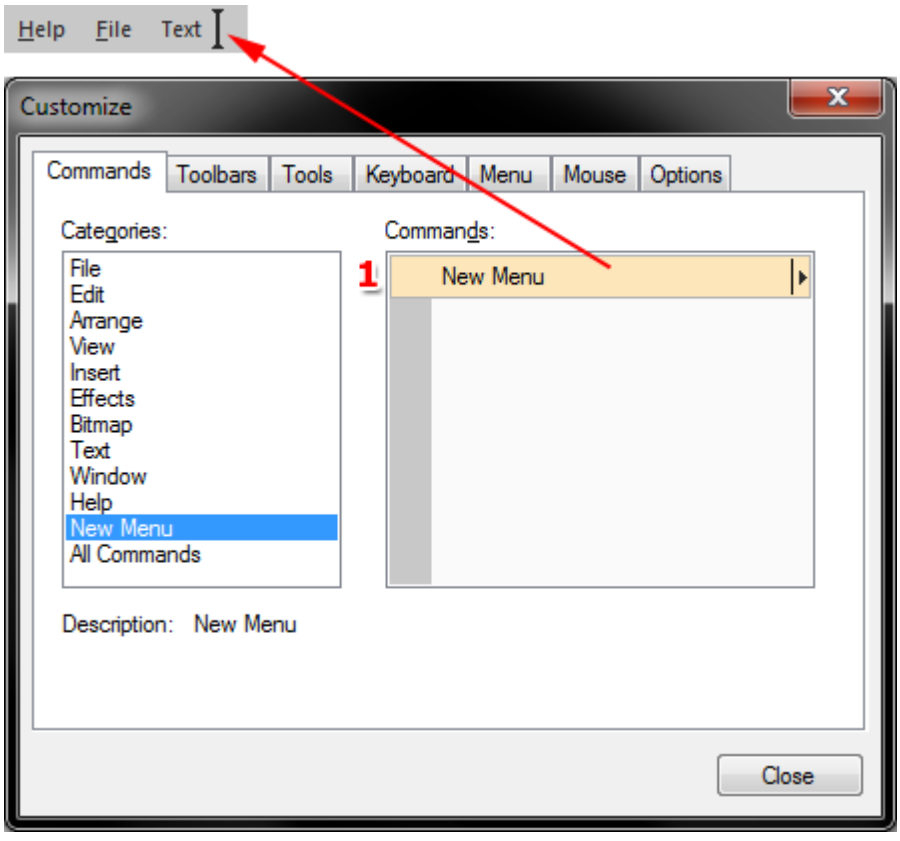


Under 'Categories' select 'Arrange' and under 'Commands' select and drag 'Group' to the 'Text' menu.

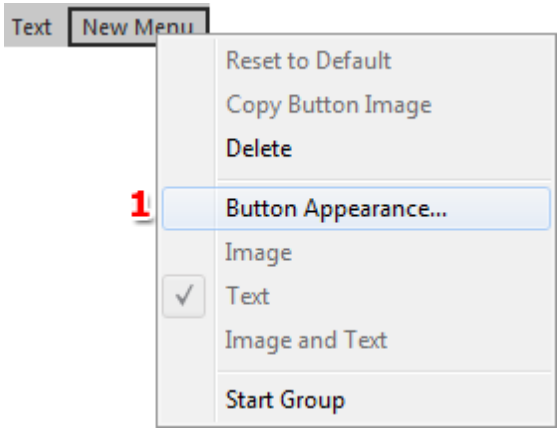
Create your own menu



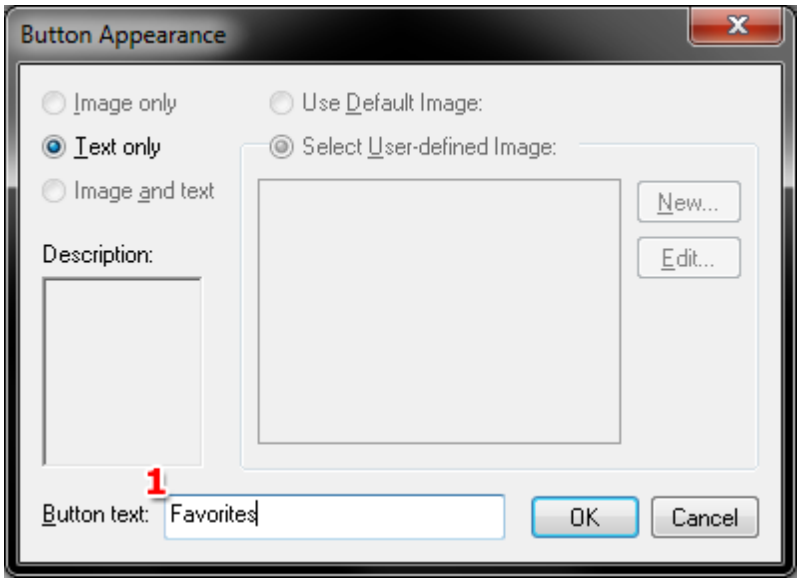
In the dialog select under 'Categories' the item 'New menu' (**1**).



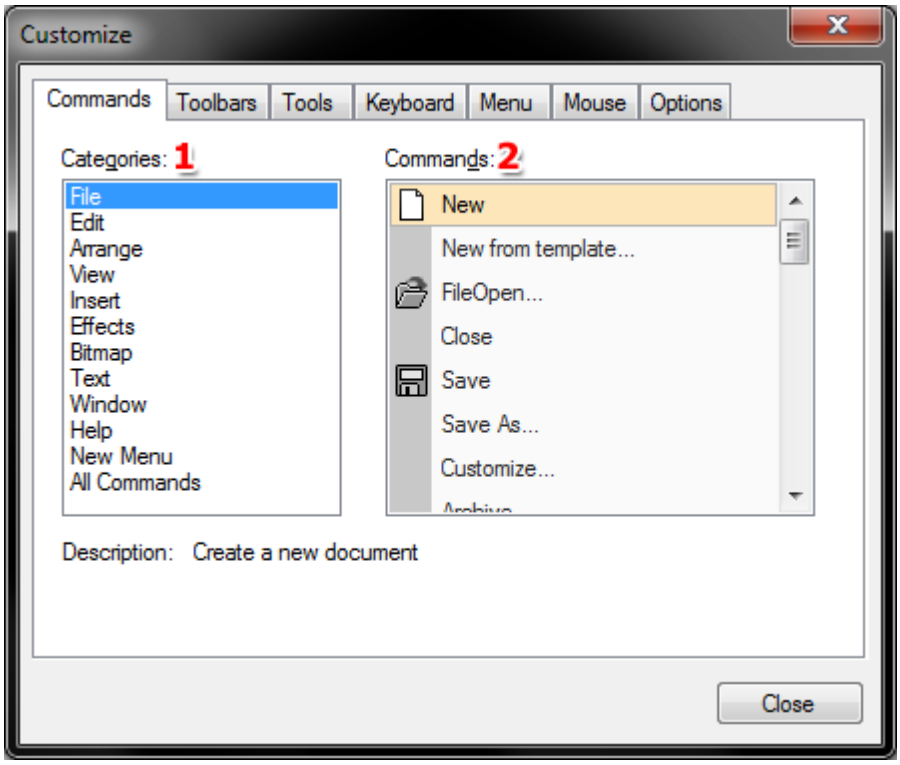
Under 'Commands' select and drag the command 'New menu' (**1**) to the right of the main menu, just after 'Text' (remember, we have rearranged all the menu items).



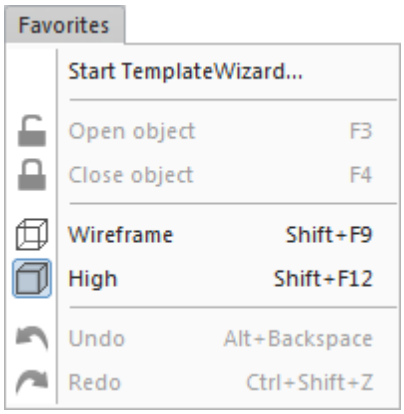
Right click on the new menu item and select the command 'Button Appearance...' (**1**).



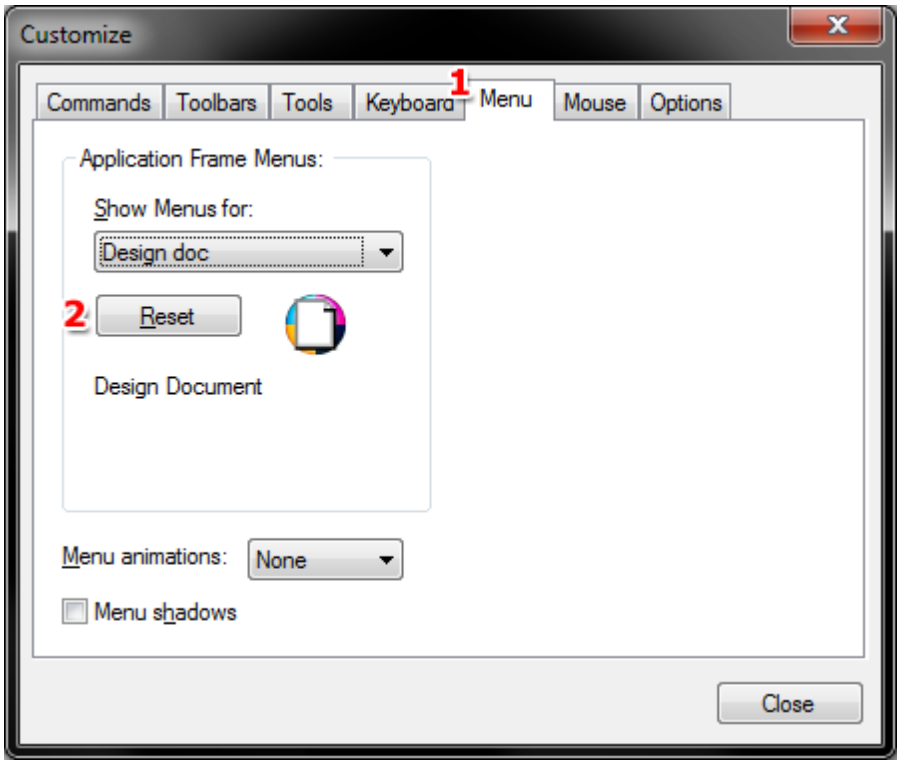
In the field 'Button text' enter a name for the menu item.



Start selecting menus in the Categories (**1**) list and drag commands from the 'Commands' (**2**) list to the new menu.



In no time you have created your own 'Favorites' menu.

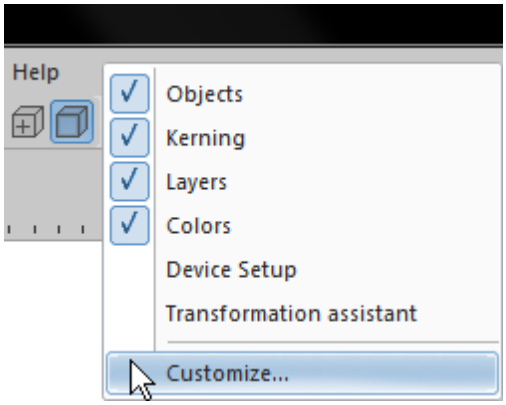


If you want to reset the menus to their original state just select the tab 'Menu' (**1**) and press the button 'Reset' (**2**).

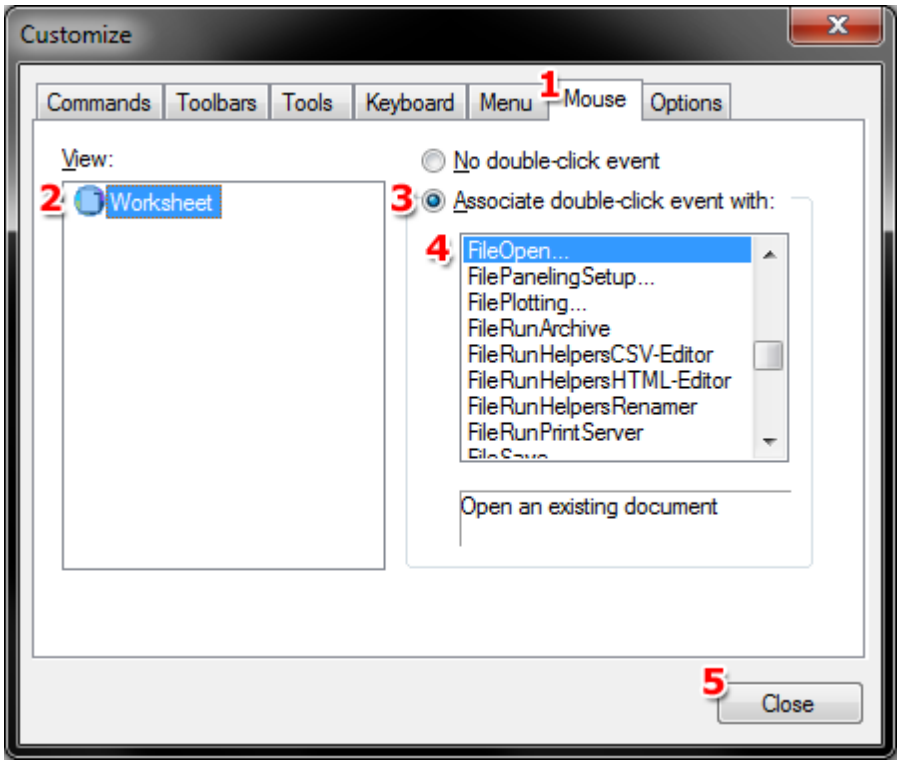
Associate mouse double-click

You can associate a mouse double-click on an empty space on the worksheet to a certain menu command.

Right click on the menu and select from the context menu the command 'Customize'.



This will open the following dialog.



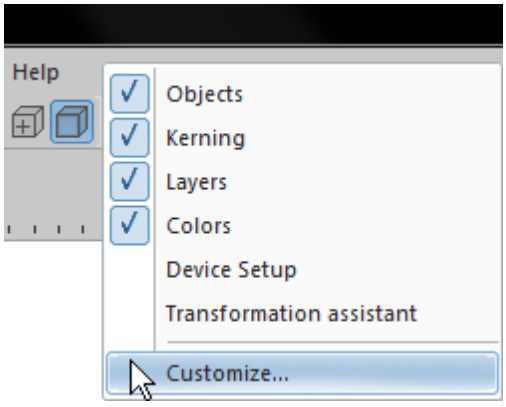
1. Make sure that you have the 'Mouse' tab selected.
2. Make sure 'Worksheet' is selected.
3. Check the option 'Associate double-click event with'.
4. Choose the command of your liking (in our case this is 'FileOpen').
5. Click on 'Close' to close the dialog.

If you now double click on an empty space of the worksheet the File Open dialog will open.

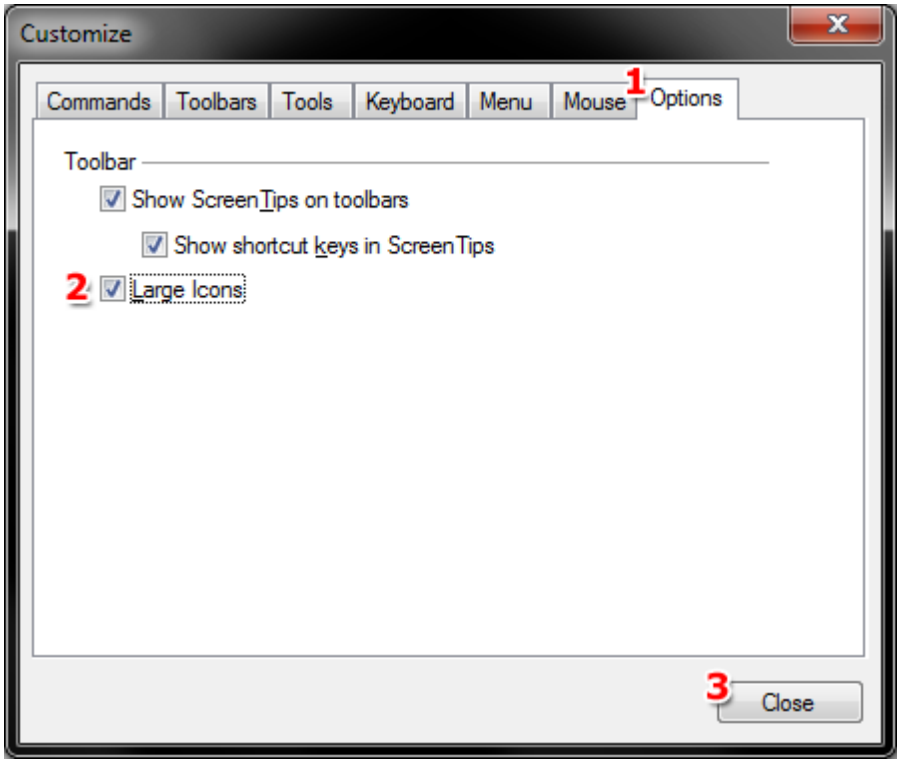
Large icons

If desired you can change the size of the icons from all the toolbars.

Right click on the menu and select from the context menu the command 'Customize'.



This will open the following dialog.



1 Make sure that you have the 'Options' tab selected.

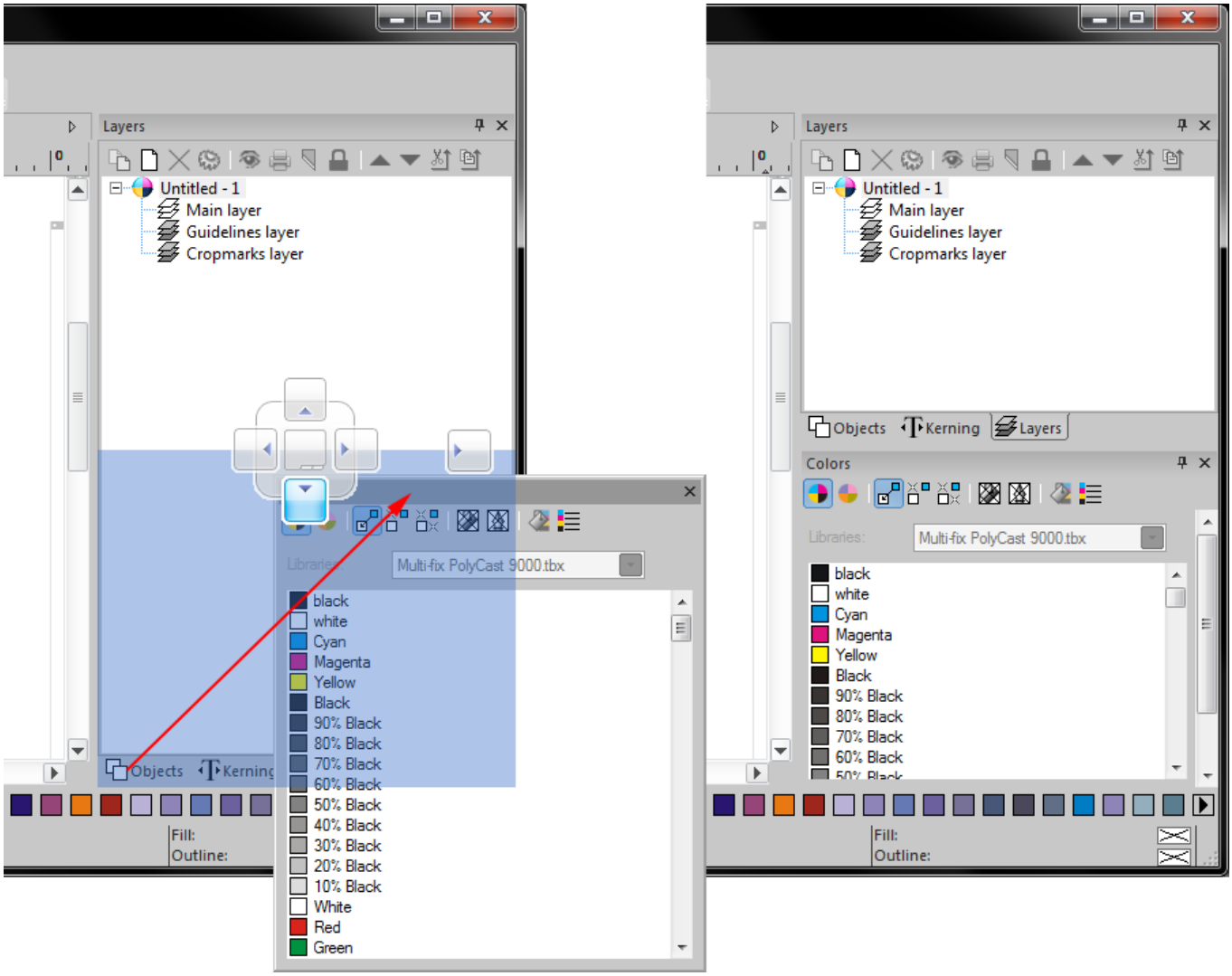
2 Check the option 'Large icons'.

3 Click on 'Close' to close the dialog.

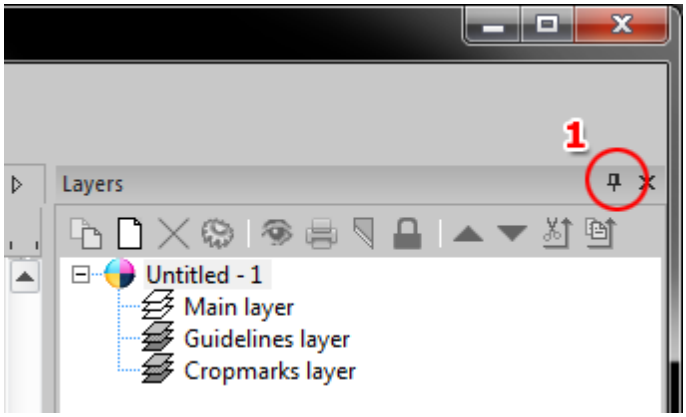
On top the toolbox with standard icons and on the bottom the toolbox with large icons.

Arrange Interface

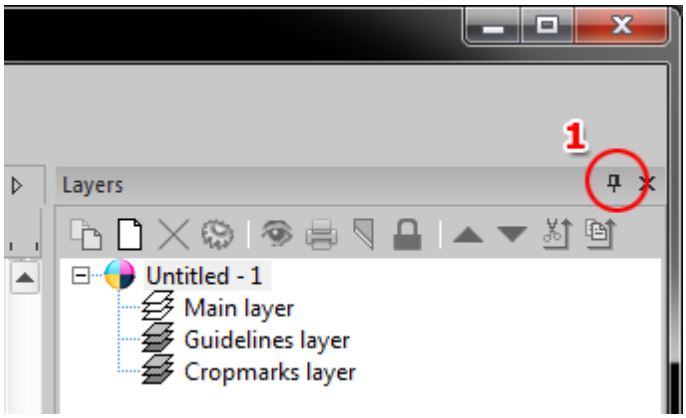
You can arrange the interface completely to your liking. Menu, Toolbars, Dockers etc. can be made floating, dragged to a different docking location, closed or put in 'Auto hide' mode.



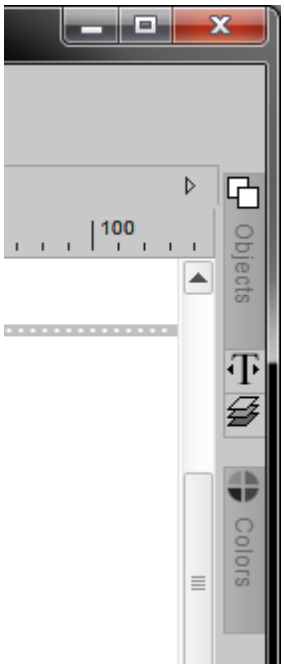
If you for example want the Object manager and Color docker both visible at the same time just drag one of them into the other. An advanced docker helper Wil help you getting them on the right place.



If you want the dockers hidden but instantly accessible when you hover the mouse over them, just put them in auto hide mode. Click on the 'Auto hide button' (**1**).



The dockers will hide themselves on the side they were docked.



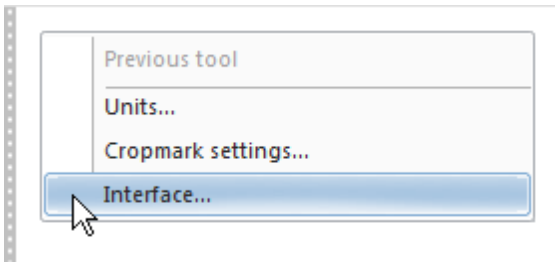
If you want to make them visible again, just hover your mouse over the icons. If your mouse leaves the dockers they will hide themselves again.

Just play around to get comfortable with all the possibilities with the interface, you will be pleasant surprised.

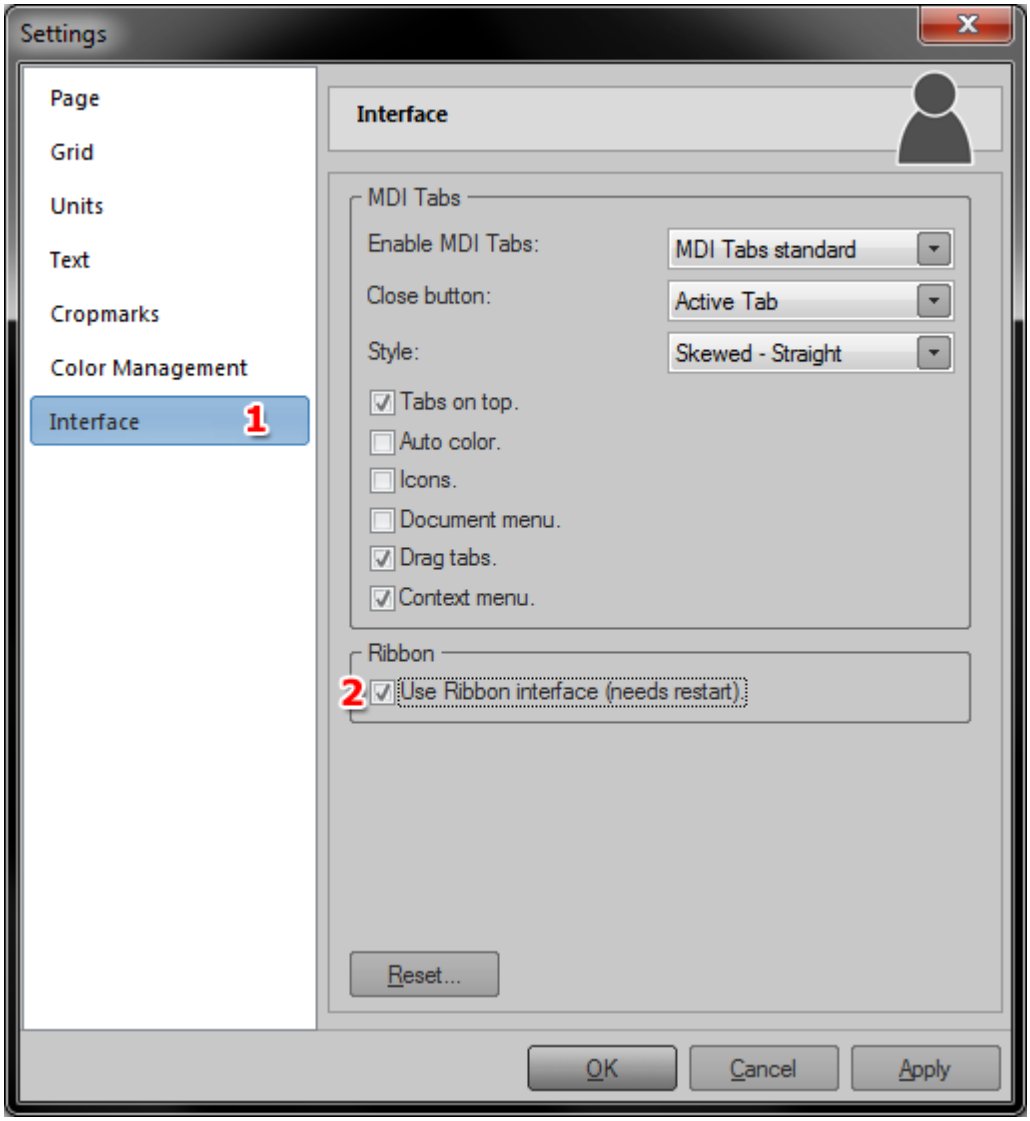
Ribbon

The first time you run the software it will be using menus. If you are a user that likes Ribbons like e.g. in Microsoft Word™ you can easily change the interface to a Ribbon interface.

To change to the Ribbon interface right click on an empty space of the worksheet and select the command 'Interface'.

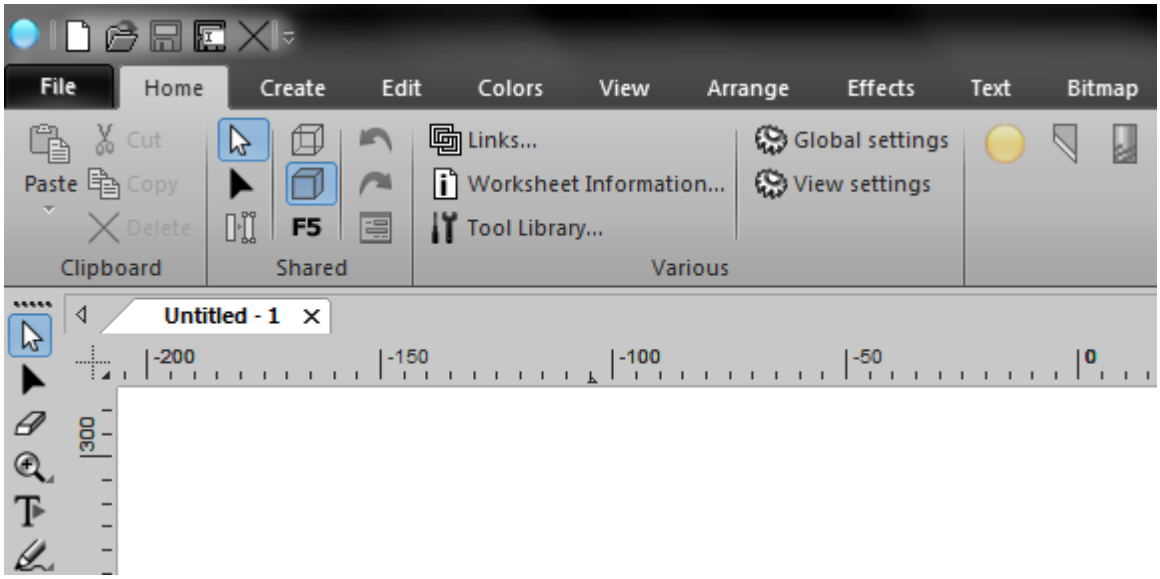


This will open the same dialog as if you would have chosen the menu '***View > Settings***'.

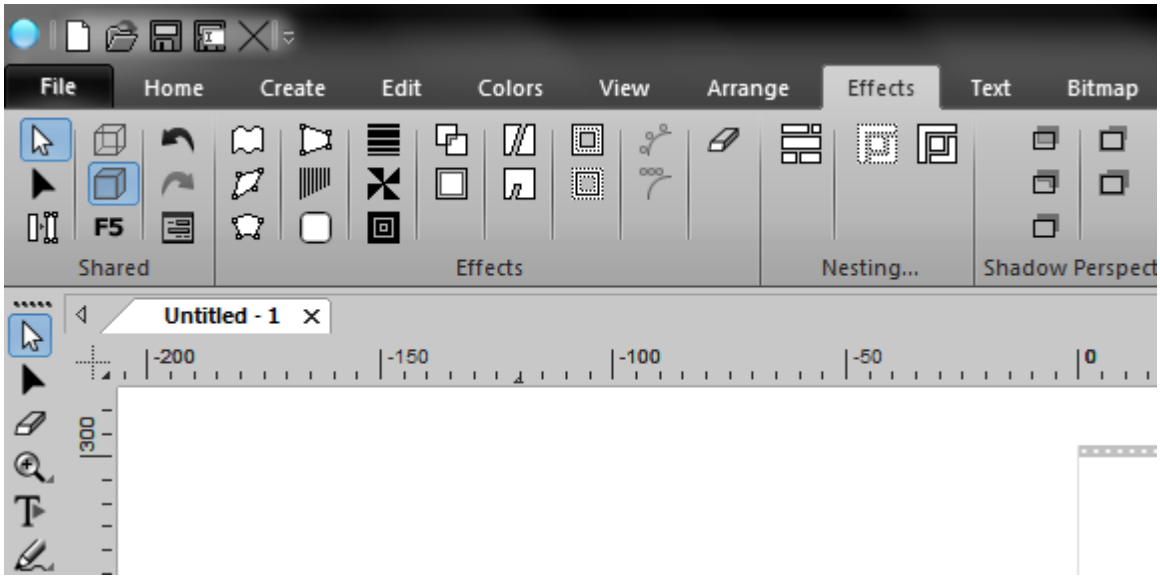


Make sure that the tab 'Interface' (**1**) is selected and check the option 'use Ribbon interface (needs restart)' (**2**).

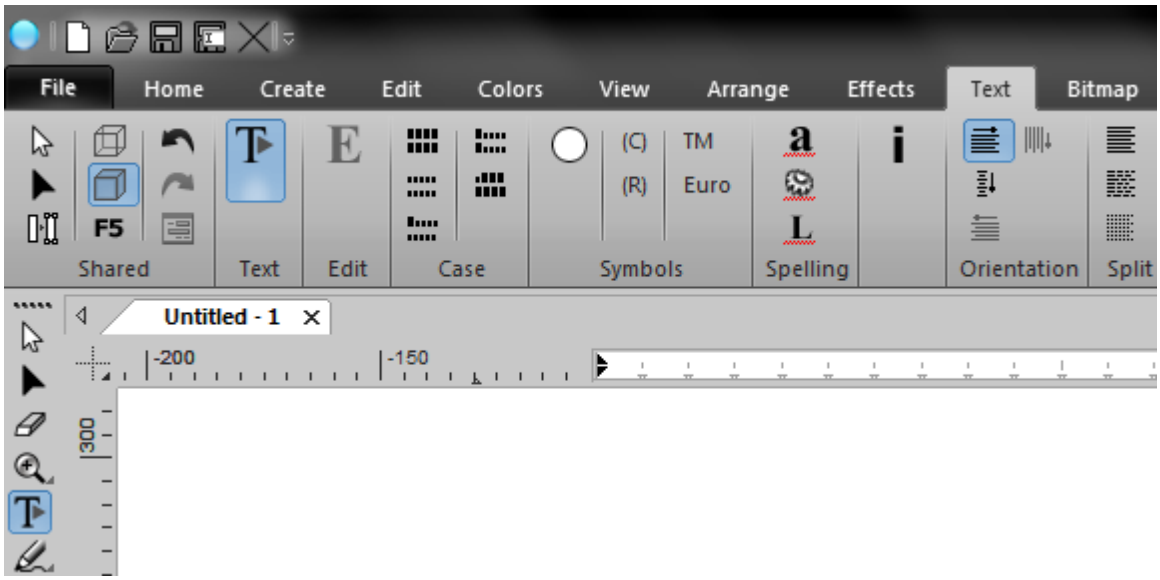
Click on 'OK' to accept the changes and restart the software.



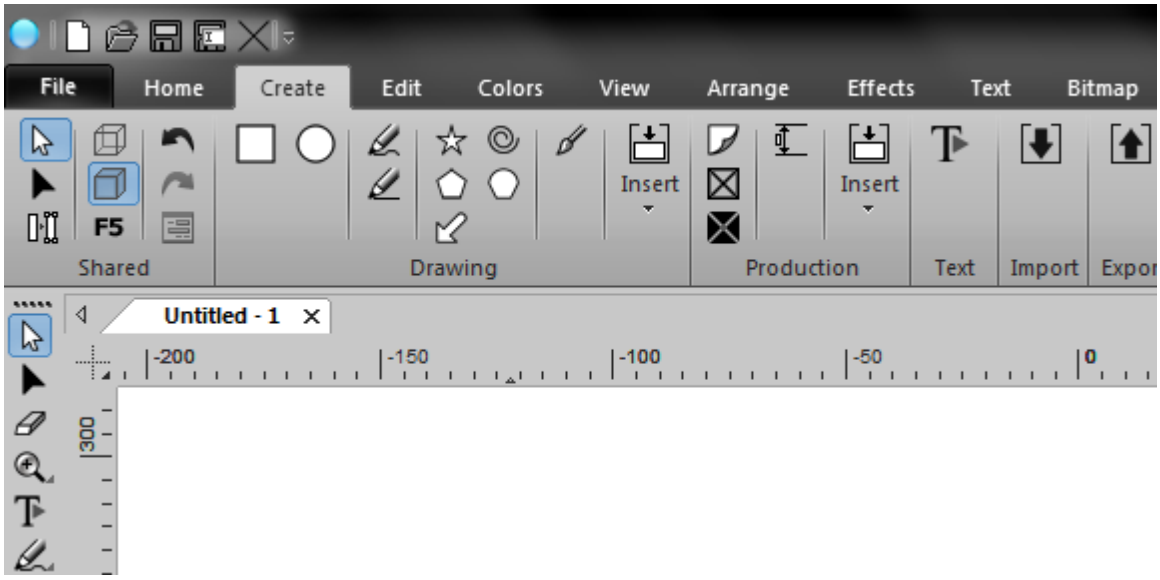
The interface of EasySIGN is now a Ribbon interface that basically works the same as the Microsoft Word™ Ribbon.



If for example you select the 'Effects' tab you have all the effects instantly at your disposal.



The same goes for the tab 'Text'.



Selecting the tab 'Create' gives you access to the drawing tools, import, export, Compatibility, insert objects etc.

Just have a good look around and see what works for you, the Menu interface or the Ribbon interface.

Die Arbeit beginnen und beenden

Ein neues Arbeitsblatt entwerfen

Das Programm beginnt bei jedem Start mit einem neuen, leeren Arbeitsblatt. Da es sich dabei um eine MDI (Mehrfachdokumenten-Darstellung) handelt, können mehrere Arbeitsblätter gleichzeitig geöffnet sein.

Vorhandene Datei öffnen

Zum Öffnen einer bereits vorhandenen Datei wählen Sie im Menü "Datei" den Befehl "Öffnen". Damit wird ein Dialog zur Suche nach der gewünschten Datei geöffnet. Hier können Sie Ihre Wahl treffen.

Befehle rückgängig machen

Das Programm registriert die während einer Sitzung vorgenommenen Anpassungen. Die Behebung von Fehlern oder die Änderung eines aktuellen Befehls ist mit Hilfe von "Rückgängig" aus dem Menü "Bearbeiten" möglich. Folgende Anpassungen sind allerdings nicht mehr rückgängig zu machen:

einige Dateibearbeitungen wie zum Beispiel "Öffnen" und "Speichern";
eine Auswahl aus einem Objekt;
eine Bildänderung (wie "Zoomen" usw.);
das Anbringen von Hilfslinien und Ändern bestimmter Einstellungen;
das Bearbeiten von Rasterlinien;
das Versetzen bestimmter Paßkreuze.

Mit "Datei, Allgemeine Einstellungen" unter der Registerkarte "Allgemein" kann die gewünschte Anzahl der benötigten Schritte zur "Rückgängig" eingegeben werden.

Sofort nach dem Befehl "Rückgängig" wird "Wiederherstellen" aktiviert. Mit dieser Option können Sie die zuletzt Rückgängig gemachte Aktion wiederherstellen.

Rückgängig

Tastenkombination "STRG+Z"

Wiederherstellen

Tastenkombination "STRG+A"

Bevorzugte Einstellungen vornehmen

Die Befehle “Allgemeine Einstellungen” im Menü “Datei” und “Einstellungen” im Menü "Bild" dienen der Festlegung einzelner, globaler Einstellungen. Mit diesen Befehlen paßt man u.a. die Eigenschaften des Arbeitsblattes an, stellt die Eigenschaften des Gitters ein, bestimmt die vom Programm zu verwendende globale Maßeinheit u.v.m.

EasySIGN beenden

Mit dem Befehl "Beenden" aus dem Menü "Datei" wird die aktuelle EasySIGN-Sitzung beendet.

Ansicht des Arbeitsblatts

EasySIGN verfügt über drei verschiedene Modi zur Ansicht Ihrer Arbeit.

Umriß Ansicht

Diese Option zeigt alle Objekte auf dem Arbeitsblatt als Linien, ohne Füllungen und Umrisse. Das markieren der Objekten ist ausschließlich möglich durch Klicken auf den Rand des Objekts.

Normal Ansicht

Die Objekte werden in guter Qualität, inkl. Füllungen und Umrisse, dargestellt. Das Objekt kann markiert werden durch anklicken eine beliebige Stelle innerhalb des Objektes.

Hohe Qualität

Durch diese Option werden alle Objekte in der bestmöglichen Qualität dargestellt. Markiert wird selbstverständlich wie in normal Ansicht.

Fenster aktualisieren

Sind Reste früherer Bearbeitungen auf der Benutzeroberfläche zurückgeblieben, kann man diese durch die Auswahl des Befehls "Aktualisieren" im Menü "Fenster" erneut zeichnen.
Das Befehl “Aktualisieren” im Menü “Fenster” zeichnet die Benutzeroberfläche neu, so daß Reste früherer Bearbeitung beseitigt werden.

Abkürzungstaste - Taste "F5"

Arbeitsfenster verschieben

Bildlaufleiste
Mit den waagrechten und senkrechten Bildlaufleisten am Rand der Benutzeroberfläche können Sie jene Teile Ihrer Zeichnung betrachten, die außerhalb des aktuellen Ansichts liegen.

Die Bildlaufpfeile
Klicken Sie den entsprechenden Bildlaufpfeil zum schrittweisen Verschieben des Fensters in die gewünschte Richtung an.

Die Bildlaufleisten
Klicken Sie zum Verschieben des Fensters in die gewünschte Richtung auf die Bildlaufleiste selber (in größeren Schritte).

Das Bildlauffeld
Das Bildlauffeld läßt sich in zwei Richtungen verschieben.

Ziehen
Um das Arbeitsblatt zu verschieben, können Sie auch die Leertaste betätigen und gedrückt halten. Der Cursor ändert sich dann wie folgt:

Klicken Sie das Arbeitsblatt an während Sie die Leertaste gedrückt halten, und schieben Sie es an die gewünschte Stelle. Lassen Sie danach zunächst die Leertaste und dann die Maustaste los.

Zoomwerkzeug

Wenn Sie eine der verfügbaren Zoomoptionen verwenden wollen, klicken Sie folgende Schaltfläche auf der Werkzeugpalette an.

Es erscheint ein Folgemenü mit diesen Optionen:

Vergrößern
Nach der Wahl dieser Option ändert sich der Cursor folgendermaßen:

Sie können nun das gewünschte Gebiet vergrößern, indem Sie ein Rechteck um das jeweilige Gebiet ziehen.

Verkleinern
Nach der Wahl dieser Option ändert sich der Cursor folgendermaßen:

Zum Verkleinern klicken Sie einmal auf das Arbeitsblatt. Die angeklickte Stelle wird dabei zur Fenstermitte hin verschoben.

Alles
Diese Option vergrößert alle Objekte auf dem Arbeitsblatt, ungeachtet dessen, ob diese ausgewählt wurden oder nicht.

Markierung
Diese Option vergrößert nur markierte Objekte.

Seite
Diese Option vergrößert nur das Arbeitsblatt.

Vorherige
Mit dieser Option kehren Sie zur vorherige Ansicht zurück.

Objekte positionieren und ändern

Allgemeines

Das Verschieben, Kopieren (Duplizieren) und Löschen von Objekten gehört zu den Basisfunktionen jedes Programms. In EasySIGN kann dies, wie die meisten Befehle, auf zwei Arten ausgeführt werden. Einerseits durch Ziehen der Maus, andererseits durch die Eingabe numerischer Werte in ein Dialogfenster. Manche Befehle sind auch anhand von Tastenkombinationen (oder Schnelltasten) ausführbar, wie z.B. das Löschen von Objekten mit “Entf” oder das Verdoppeln mit der Tastenkombination "STRG+D".

Mit dem Befehl "Verdoppeln" im Menü "Bearbeiten" lassen sich Objekte kopieren. Damit erhält man die genaue Kopie eines Objekts. Sie können dies auch erreichen, indem Sie das Objekt mit der Maus ziehen und kurz vor Sie die linke Maustaste loslassen, einmal mit der rechten Maustaste klicken. Das Programm macht dann ein Duplikat des Objekts. Die gerade beschriebene Methode kann auch zum Anbringen einer Hilfslinie im Duplikat verwendet werden.

Die magnetischen Eigenschaften von Hilfslinien, Knotenpunkten und einem Gitter dienen der schnellen und genauen Positionierung von Objekten. Diese äußerst genaue Funktion macht das starke Vergrößern von Objekten zur genauen Ausrichtung überflüssig.

Beim Zusammenstellen komplizierter Entwürfe kann man Objekte noch nach vielen weiteren Methoden ordnen, so zum Beispiel durch Zentrieren, Gruppieren und durch Nutzung von Ebenen.

Objekte verschieben

Verschieben mit der Maus

Das Verschieben mit der Maus funktioniert bei der Arbeit im Umrißmodus genau wie in Farbe, mit einem kleinen Unterschied. Bei der Arbeit im Umrißmodus ist das Objekt immer an einem seiner Ränder zu markieren, bei der Arbeit in Farbe kann es hingegen an jeder beliebigen Stelle angeklickt werden. Nachfolgend sprechen wir ausschließlich von "Markieren des Objekts" und überlassen es Ihnen ob Sie im Umrißmodus oder den Farbmodus bevorzugen. Für beide Bildschirmmodi gilt, daß bei Berührung eines der Knotenpunkte mit der Maus ein rotes Kästchen erscheint. Dies als Hinweis auf die Möglichkeit, das Objekt mittels dieses Knotenpunktes zu markieren oder zu positionieren

Positionieren Sie das Markierwerkzeug über das zu verschiebende Objekt.

Klicken Sie das entsprechende Objekt an, und lassen Sie die Maustaste gedrückt.

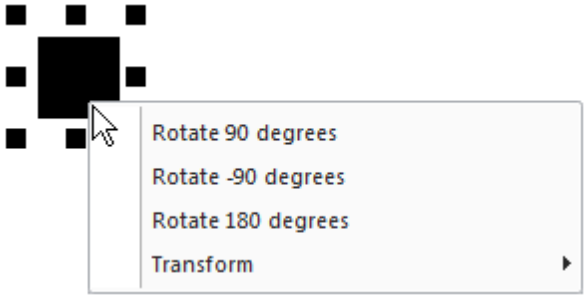
Die Maus dorthin bewegen, wohin das Objekt verschoben werden soll. Ungeachtet der Form des Objekts bildet diese während des Ziehens einen blauen Rahmen zur aktuellen Darstellung der Begrenzungslinien des darunterliegendes Objekts. Der Mauscursor nimmt der Form eines Kreuz an, das Objekt kann jetzt in beliebigen Richtung verschoben werden.
Beim erreichen der gewünschte Position wird der Maustaste losgelassen.

Beim Verschieben mit gehaltener Steuerungstaste, erfolgt die Verschiebung des Objekts auf einer (je nach Bewegungsrichtung) horizontalen oder vertikalen Linie.

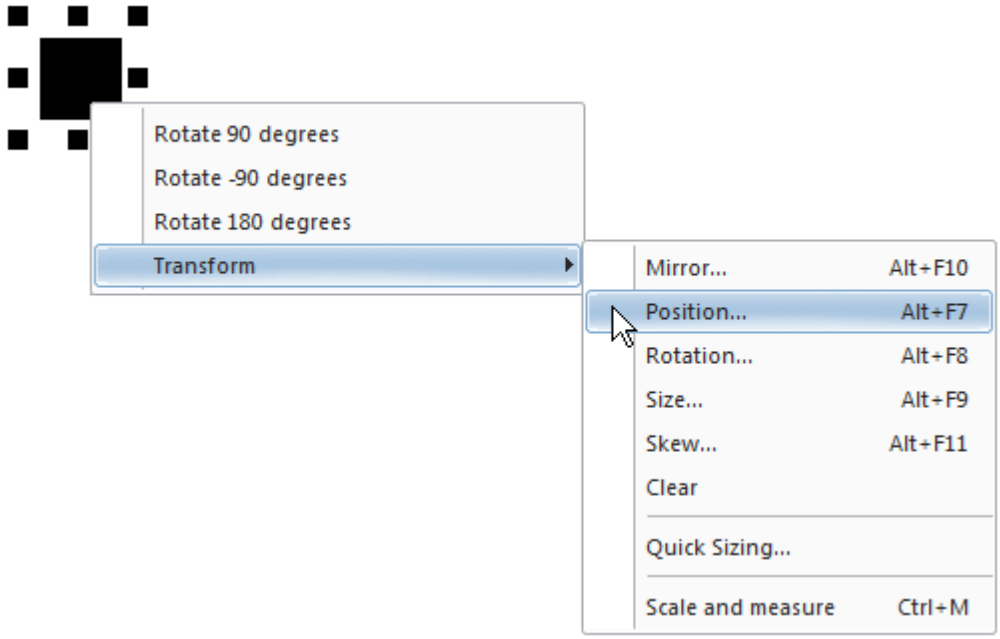
Verschieben mit numerischen Werten

Tastenkombination "ALT+F7"

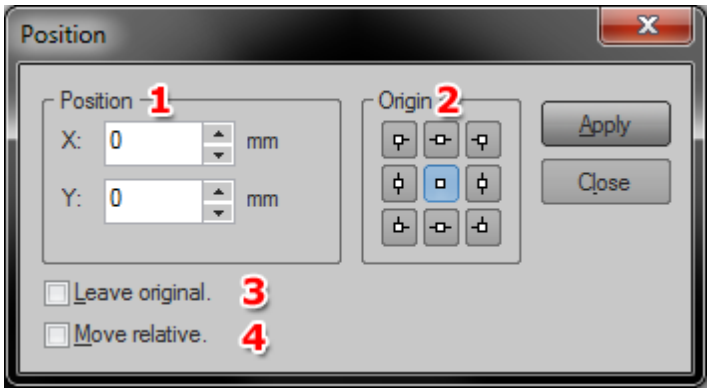
Markieren Sie das numerisch zu verschiebende Objekt .



Klicken einmal mit der rechten Maustaste auf das Objekt. Es erscheint ein PopUp-Menü.



In diesem PopUp-Menü wählen Sie den Befehl “Ändern” aus. Daraufhin erscheint ein Folgemenü. Daraus wählen Sie “Position”.



Der Verschiebungsdialog enthält mehrere Eingabemöglichkeiten.

Position (1)
In diesem Fach befinden sich die horizontale(X) und die vertikale Position (Y) des markierten Objekts.

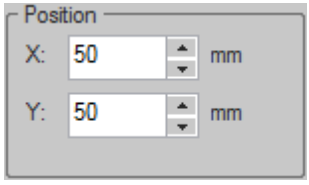
Ursprung (2)
Die Schaltflächen in diesem Fach geben den Ursprung des Objekts an. Im obigen Dialog ist die Schaltfläche links unten aktiviert. In den Feldern X und Y stehen die Werte 100, 100. Das heißt, die linke, untere Ecke des Objekts liegt 100 Einheiten vom linken Rand der Arbeitsfläche sowie 100 Einheiten von deren Unterrand entfernt.

Original behalten (3)
Bei der Aktivierung dieser Option erfolgt die Verschiebung des Objekts, wobei das Original an der ursprünglichen Stelle verbleibt.

Relativ Verschieben (4)
Bei der Wahl dieser Option ändern sich die Werte in den Feldern X und Y, die aktuellen Position wird auf 0,0 gesetzt. Im folgenden Beispiel wird von einem Objekt ausgegangen, das 50 Einheiten breit und 50 Einheiten hoch ist und sich links unten auf der Seite am Nullpunkt befindet.

1 Wählen Sie die Optionen "Original behalten" und "Relativ Verschieben" aus.
2 Klicken Sie die Schaltfläche "Rechts oben" in der Gruppe "Ursprung" an.

3 Geben Sie für X und Y den Wert "50" ein.



4 Klicken Sie auf die Schaltfläche “Übernehmen”.
5 Das Ergebnis sieht folgendermaßen aus.

Das Objekt ist insgesamt 50 Einheiten nach oben sowie nach rechts verschoben worden, das Original ist hinterlassen, d.h. an der ursprünglichen Stelle belassen worden.

Schließen
Diese Schaltfläche schließt den Dialog.

Übernehmen
Ist diese Schaltfläche aktiv, werden mit ihr die vorgenommenen Einstellungen ausgeführt.

Verschieben mit Hilfe der Pfeiltasten

Im Menü “Allgemeine Einstellungen” bestimmt man im dazugehörigen Dialog unter “Allgemein” den Abstand, über den das Objekt mit Hilfe der Pfeiltasten verschoben werden soll.

Tips

Rüttelnde Bewegungen während beim Verschieben mit der Maus
In dem Fall ist wahrscheinlich die magnetische Eigenschaft des Gitters aktiviert. Schalten Sie diese bitte zur Vermeidung dieses Problems die magnetische Eigenschaft des Gitters aus.

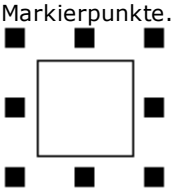
Nur horizontal oder vertikal verschieben
Dazu benutzt man beim Verschieben die Steuerungstaste Diese halten Sie beim Verschiebungsvorgang mit der Maus gedrückt. Wegen der einschränkenden Funktion dieser Taste müssen Sie bei der Verschiebung über eine Horizontale oder Vertikale erst die Maustaste loszulassen und danach die Steuerungstaste.

Verschieben mit Hilfe von ausgewählten Knotenpunkten
Steht man mit dem Mauscursor über dem Knotenpunkt eines Objekts, kann dieses markiert werden. Bei aktivierter Option “Magnetische Knotenpunkte " ist dies eine einfache Art der direkten Aneinanderreihung von Objekten ohne dabei magnetischer Hilfslinien zu verwenden.

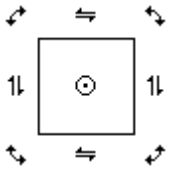
Objekte drehen

Drehen mit der Maus

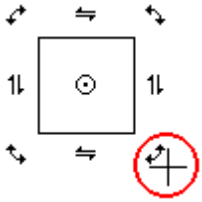
Markieren Sie ein Objekt durch einmaliges Anklicken. Nachdem das Objekt ausgewählt wurde, erscheinen 8 Markierpunkte.



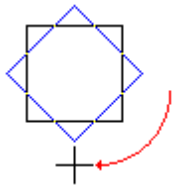
Klicken Sie nun das Objekt erneut mit der Maus an.



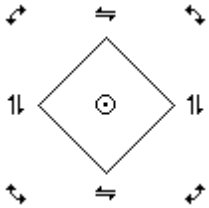
Die Markierpunkte sehen jetzt anders aus. Zum Drehen nur die Hebel an den Eckpunkten des Objekts verwenden.



Das Drehen erfolgt durch Bewegung in die dazu vorgesehene Richtung bei gleichzeitig gedrückt gehaltener linker Maustaste.



Während der Drehung bleibt das Objekt sichtbar und gibt eine blaue Linie mit dessen Umrissen die neue Position wieder.



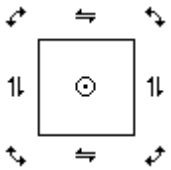
Nach dem Loslassen der Maustaste ist das Objekt gedreht.

Rotationsachse von Objekten

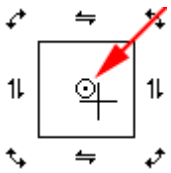
Die Anzeige der Rotationsachse eines Objekts erfolgt immer durch dieses Symbol.

Das Symbol kann mit der Maus an jede beliebige Stelle auf der Arbeitsfläche verschoben werden. Die Rotationsachse legt jenen Punkt fest, um den die Drehung eines Objekts erfolgen soll.

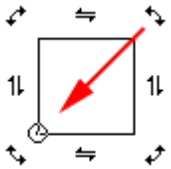
Versetzen der Rotationsachse
Zur Anzeige der Drehungshebel zweimal auf ein nicht gewähltes Objekt klicken.



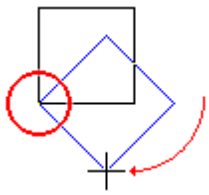
Den Cursor über die Rotationsachse halten. Sobald sich dieser in ein Kreuz verändert hat, kann mit der Verschiebung begonnen werden.



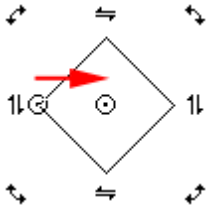
Nun können Sie die Rotationsachse an jede beliebige Stelle auf dem Arbeitsblatt verschieben.



Bei der Drehung des Objekts wird deutlich, daß diese um jenen Punkt erfolgt, wo sich die Rotationsachse jetzt befindet.



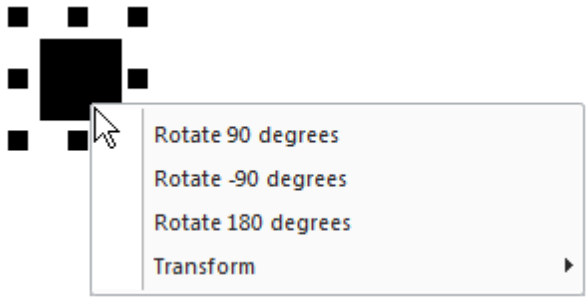
Durch Ziehen der Rotationsachse mit der “Steuerungstaste” verschiebt man diese wieder genau in die Mitte des Objekts.



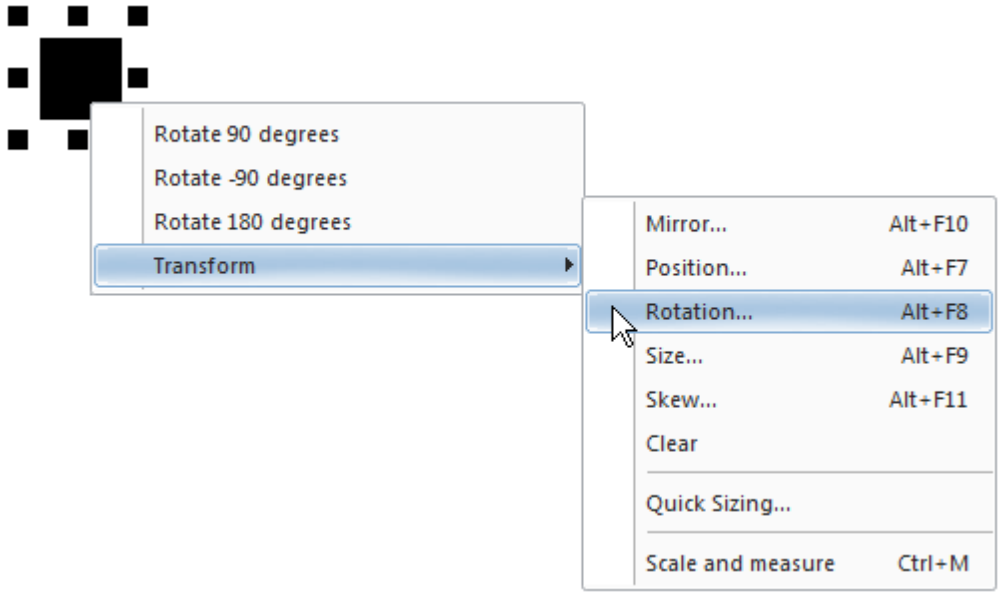
Drehen mit Hilfe numerischer Werte

Tastenkombination "ALT+F8"

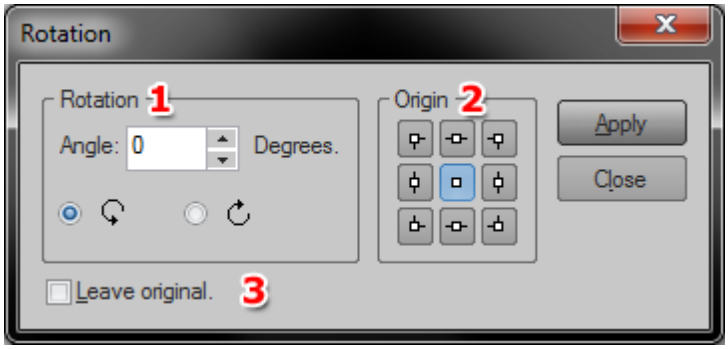
Wählen Sie das numerisch zu drehende Objekt aus.



Nachdem Sie das Objekt ausgewählt haben einmal mit der rechten Maustaste klicken. Es erscheint ein PopUp-Menü.



Im PopUp-Menü wählen Sie den Befehle "Ändern" aus. Daraufhin erscheint ein Folgemenü. Aus diesem wählen Sie “Drehen”.



Drehung (1)
Hier befindet sich ein Eingabefeld für die bei der Drehbewegung zu berücksichtigende Gradanzahl.
Außerdem befinden sich in diesem Feld zwei Kontrollkreise. Damit legen Sie die Richtung, in der das Objekt gedreht werden soll, fest.

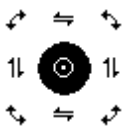
Ursprung (2)
Die Schaltflächen in diesem Feld geben die Rotationsachse des Objekts an.

Das Behalten des Originals (3)
Bei der Aktivierung dieser Option erfolgt die Drehung des Objekts mit Behalten des Originals.

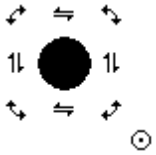
Besondere Drehungen

Die Plazierung der Rotationsachse verbunden mit dem Rotationsdialog ermöglicht noch mehr Kontrolle über den Drehvorgang. Durch Verschiebung der Rotationsachse und Laden des Dialogs kann man Objekte in einem sich wiederholenden Muster anordnen.

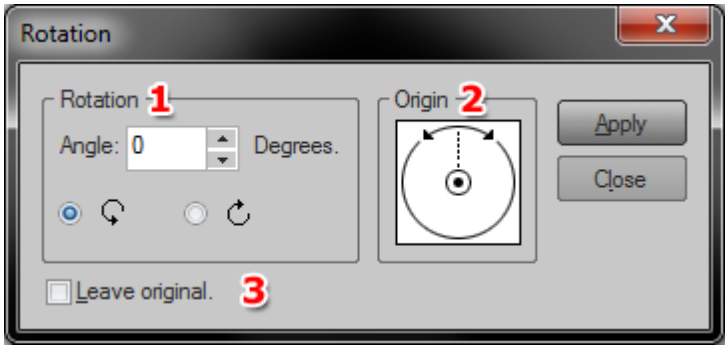
Beispiel
Doppelklicken Sie auf ein Objekt zur Anzeige der Rotationshebel.



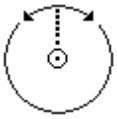
Verschieben Sie die Rotationsachse.



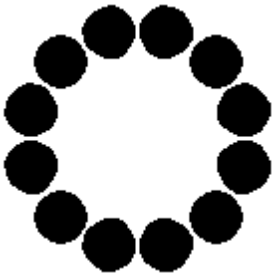
Laden Sie nun mit Hilfe PopUp-Menüs den Rotationsdialog.



Bei "Ursprung" (2), wo sich erneut die Schaltflächen zur Verlegung der Rotationsachse an einen Eckpunkt oder auf eine Seite des Objekts befinden, erscheint nun folgendes Symbol.



Geben Sie nun bei “Drehung” "30 Grad" ein, und aktivieren Sie die Option "Original behalten" (3). Danach klicken Sie zwölfmal die Schaltfläche “Übernehmen” an.

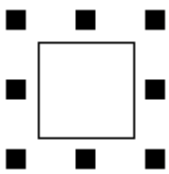


Sie haben nun auf eine einfache Art eine Komposition geschaffen, mit einem Objekt an jeder Stelle, wo sich gewöhnlich die Ziffern einer Uhr befinden würden.
Anstelle des mehrmaligen Anklickens der Schaltfläche “Übernehmen” ist auch eine Drehbewegung mit dem Dialog oder der Maus und danach die Wahl des Befehls “Wiederholen” im Menü “Bearbeiten” bzw. die Verwendung der Tastenkombination “Steuerung +R" möglich.

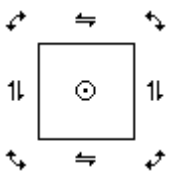
Objekte neigen

Neigen mit der Maus

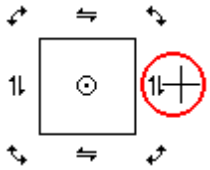
Wählen Sie ein Objekt durch einmaliges Anklicken aus. Nachdem Sie das Objekt ausgewählt haben, erscheinen um das Objekt 8 Markierhandgriffe.



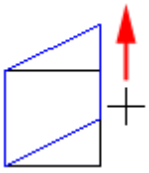
Klicken Sie das Objekt nun erneut mit der Maus an.



Die Markierhandgriffe. sind verändert. Verwenden Sie zum Neigen nur die seitlichen Handgriffe des Objekts.



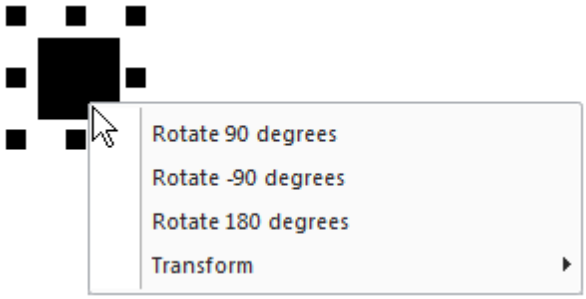
Das Neigen eines Objekts erfolgt durch Bewegen der Maus in eine der vom momentan verwendeten Handgriff vorgegebene Richtung.



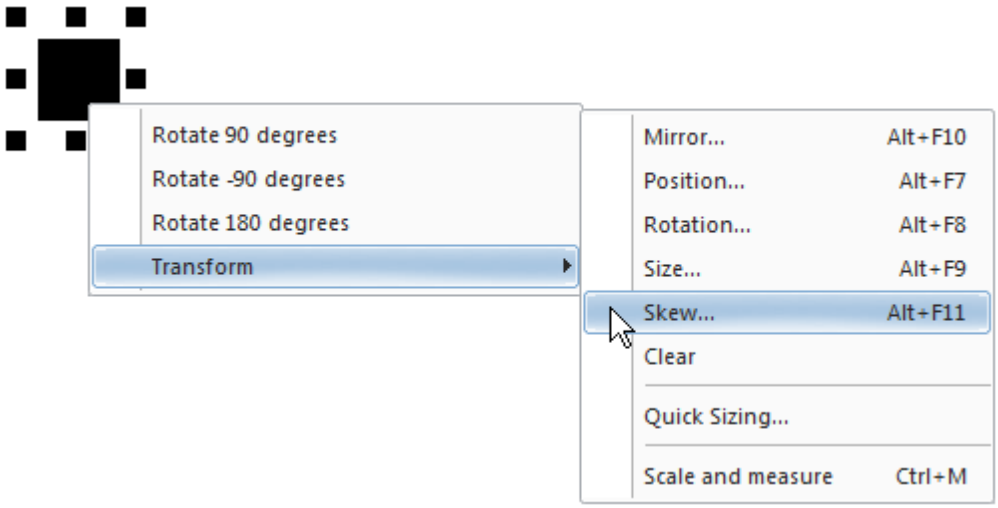
Neigen mit Hilfe numerischer Werte

Tastenkombination "ALT+F11"

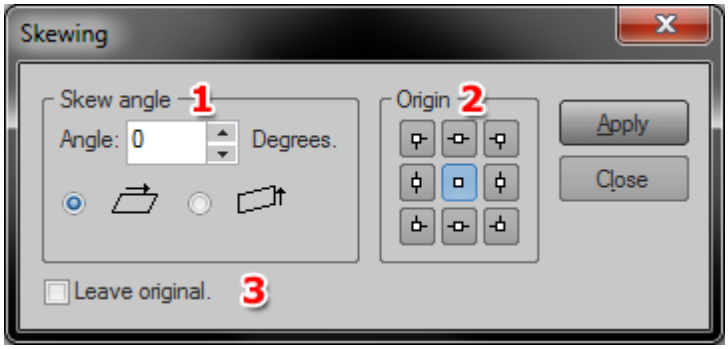
Wählen Sie das numerisch zu neigende Objekt aus.



Nachdem Sie das Objekt markiert haben, klicken Sie einmal auf die rechte Maustaste. Es erscheint ein PopUp-Menü.



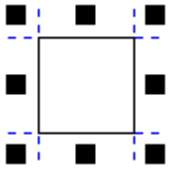
In diesem PopUp-Menü wählen Sie den Befehl "Ändern" aus. Danach erscheint ein Folgemenü. Aus diesem wählen Sie “Neigen”.



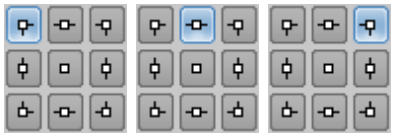
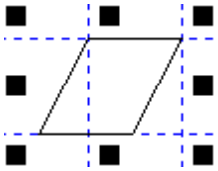
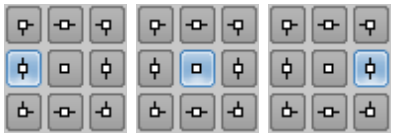
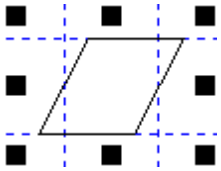
Ecke (1)
In dieser befindet sich ein Eingabefeld für die Gradanzahl, die das Objekt abgeschrägt werden kann. Außerdem enthält das Feld zwei Kontrollkreise. Mit deren Hilfe wird die zum Neigen des Objekts gewünschte Richtung festgelegt.

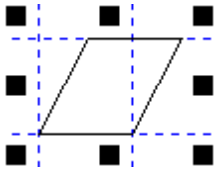
Ursprung (2)
Die Schaltflächen in diesem Feld beziehen sich auf den Ursprung (bzw. die Achse), der (die) beim Neigen als Ankerpunkt dienen. Die folgenden Abbildungen zeigen den Unterschied zwischen den einzelnen Ankerpunkten.

Ausgangslage



Ursprung **Ergebnis**

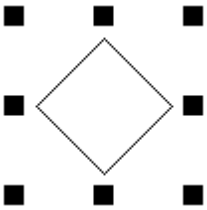


Original behalten(3)
Bei Aktivierung dieser Option wird das Objekt mit Behalten des Originals abgeschrägt.

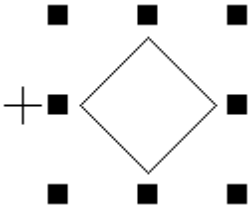
Objekte spiegeln

Spiegeln mit der Maus

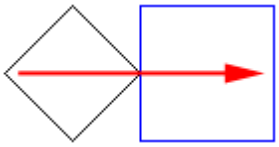
Wählen Sie ein Objekt durch einmaliges Anklicken aus. Nachdem Sie das Objekt markiert haben, erscheinen um das Objekt 8 Markierhandgriffe.



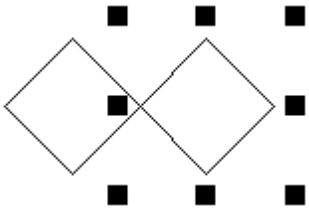
Zum Spiegeln des Objekts können Sie jeden beliebigen Markierhandgriff verwenden.



Nun die linke Maustaste betätigen und den Cursor nach rechts bewegen. Zum einfachen Spiegeln des Objekts ohne gleichzeitiges Verformen dient die “Steuerungstaste”. Dies hat eingeschränkte Funktionen und sorgt für die Beschränkung der Bewegung auf Schritte von nicht mehr als 100%iger Objektgröße.



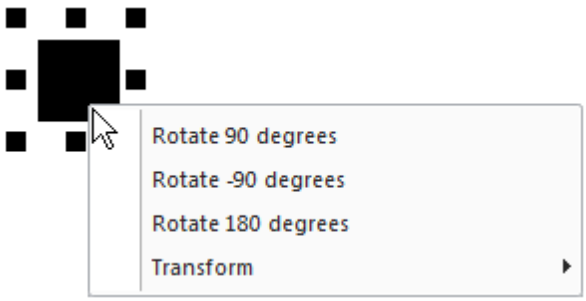
Wenn Sie während des Spiegelns die rechte Maustaste einmal betätigen, wird automatisch ein Original des Objekts hinterlassen



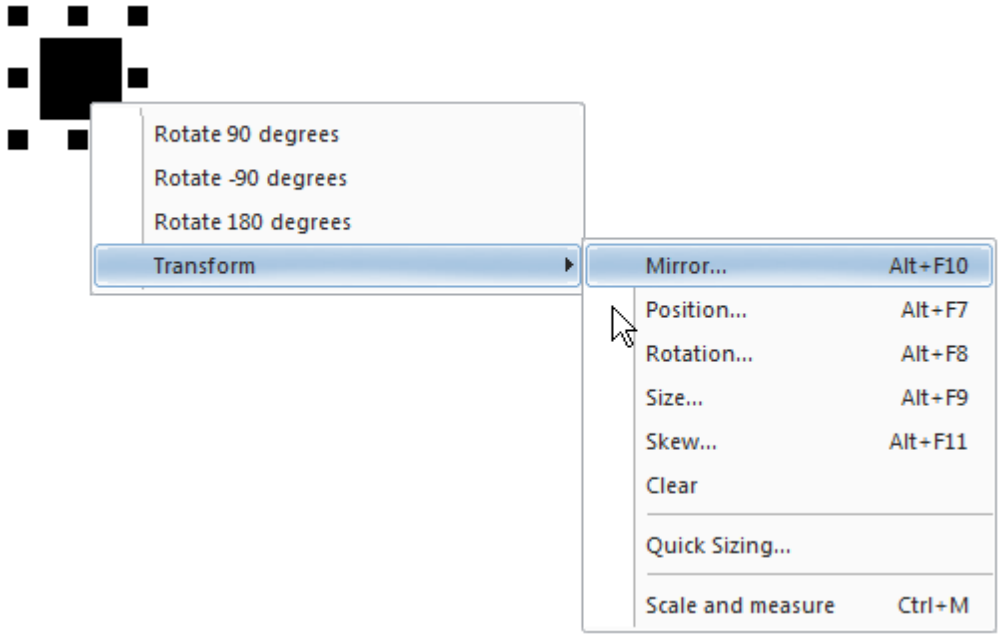
Spiegeln mit Hilfe eines Dialogs

Tastenkombination "ALT+F10"

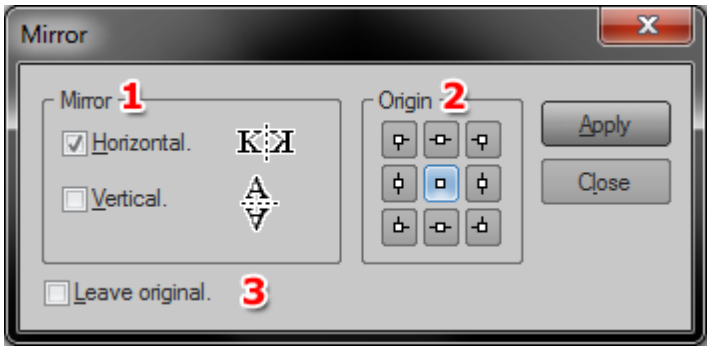
Wählen Sie das zu spiegelnde Objekt aus.



Nachdem Sie das Objekt markiert haben, klicken Sie einmal auf die rechte Maustaste. Es erscheint ein PopUp-Menü.



Aus dem PopUp-Menü den Befehl "Ändern" wählen. Danach erscheint ein Folgemenü. In diesem wählen Sie “Spiegeln”.

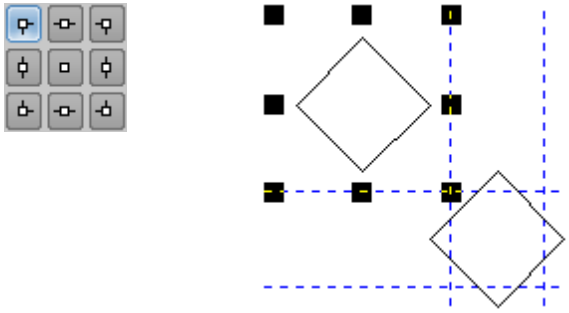


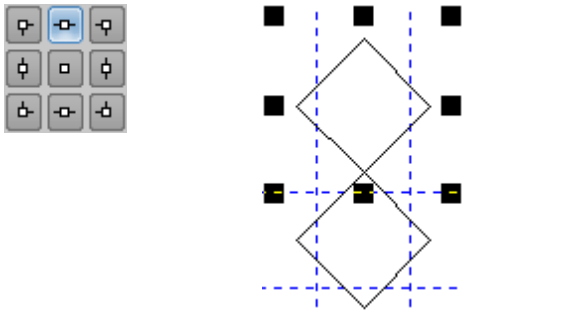
Spiegeln (1)
Hier befinden sich zwei Kontrollkästchen. Bei Aktivierung des obersten Kontrollkästchens erfolgt die Spiegelung des Objekts in der Waagrechten. Bei Wahl der untersten Option kommt es zur Spiegelung des Objekts in der Senkrechten. Auch die gleichzeitige Verwendung beider Optionen ist möglich.

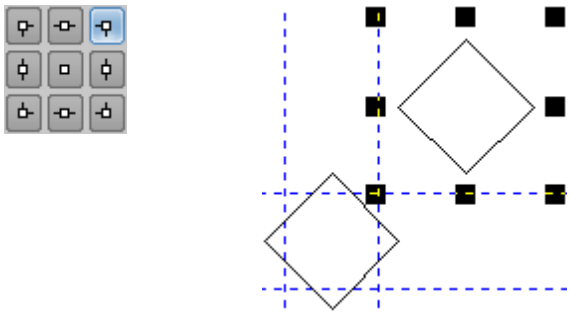
Ursprung (2)
Die Schaltflächen in diesem Feld beziehen sich auf den Ursprung (bzw. die Achse), der (die) beim Spiegeln als Ankerpunkt dient. Die folgenden Abbildungen zeigen den Unterschied zwischen den einzelnen Ankerpunkten. In den unten gezeigten Beispielen wurde sowohl die Option "Horizontal" als auch "Vertikal" aktiviert. Außerdem war auch “Original behalten” (3) aktiviert. Das Objekt mit den Markierhebeln ist das gespiegelte Objekt.

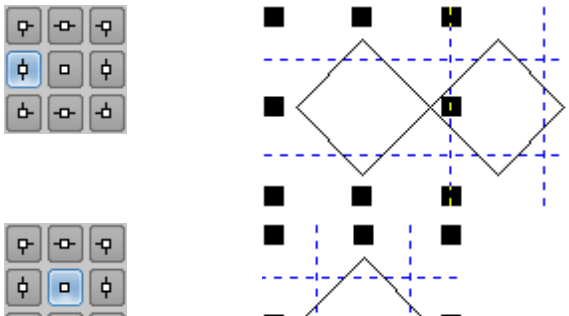
Die Ausgangslage

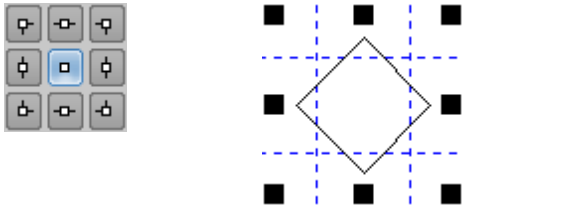
Ursprung **Ergebnis**

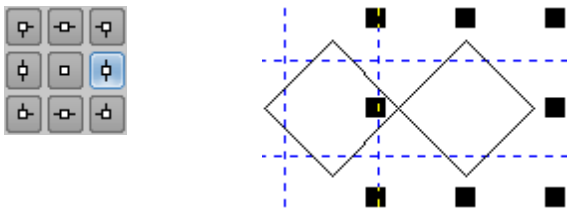


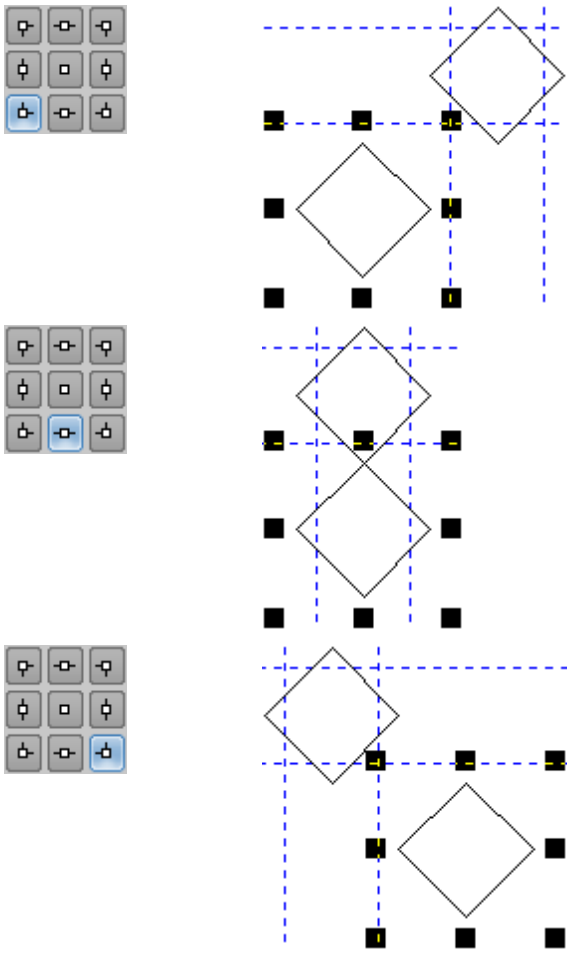








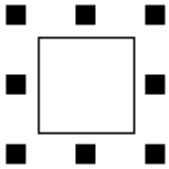




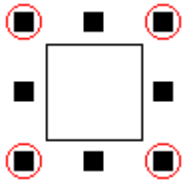
Vergrößern, Verkleinern und Verformen von Objekten nach Maßstab

Vergrößern, Verkleinern und Verformen nach Maßstab mit der Maus

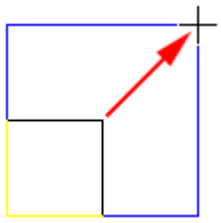
Wählen Sie das Objekt aus, indem Sie einmal darauf klicken.



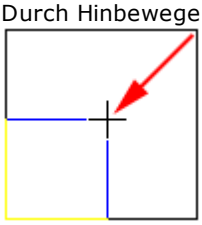
Die eingekreisten Markierhebel in der folgenden Abbildung dienen dem Vergrößern und Verkleinern.



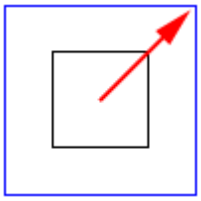
Durch Wegbewegen des Cursors vom Objekt wird das Objekt vom Cursor vergrößert.



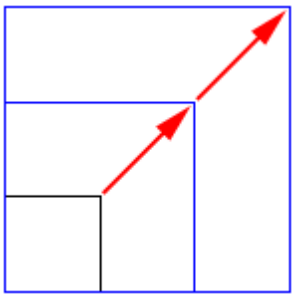
Durch Hinbewegen des Cursurs zum Objekt wird das Objekt vom Cursor verkleinert.



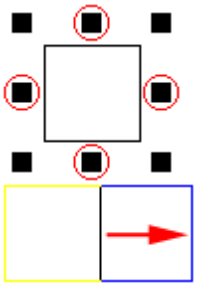
Bei gleichzeitiger Betätigung der “Umschaltetaste” beim Vergrößern oder Verkleinern des Objekts wird von der Mitte aus der Maßstab genommen.



Wurde während des Vergrößerns die “Steuerungstaste” betätigt, kommt zur Aufnahme des Maßstabs mit gleichzeitiger Verdoppelung der Größe bei jedem Schritt.



Die eingekreisten Markierhebel in der folgenden Abbildung dienen dem Verformen.

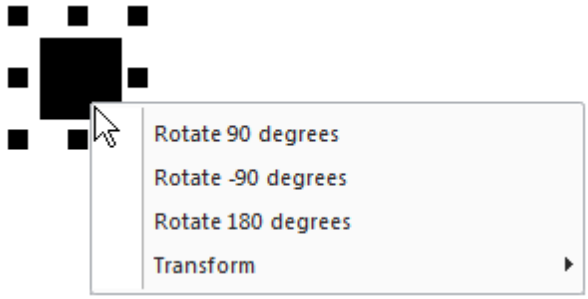


Ebenso wie für das Nehmen des Maßstabs gilt auch beim Verformen von Objekten die Verwendung der “Umschaltetaste” zum Verformen von der Mitte aus und die Benutzung der “Steuerungstaste” zum Verformen in Schritten von 100 Prozent.

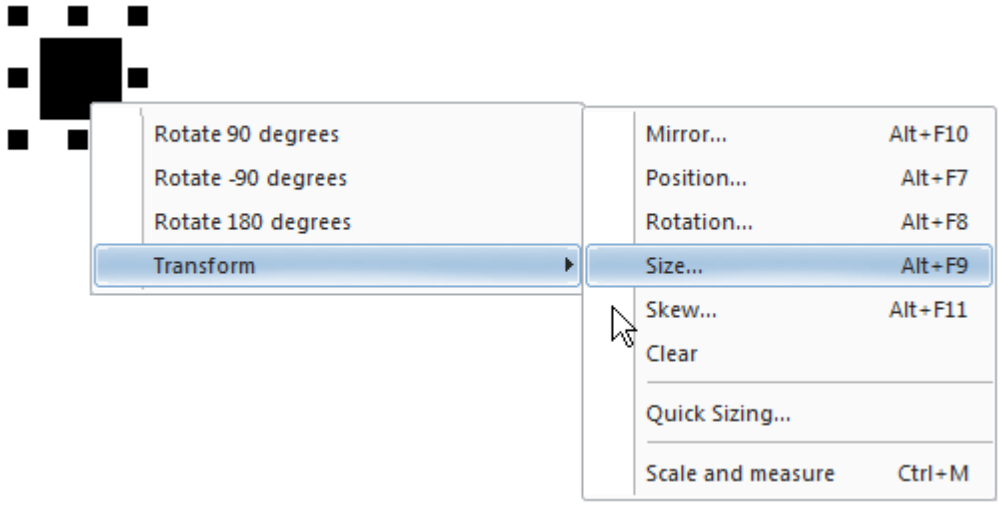
Vergrößern, Verkleinern und Verformen nach Maßstab mit Hilfe numerischer Werte

Tastenkombination "ALT+F9"

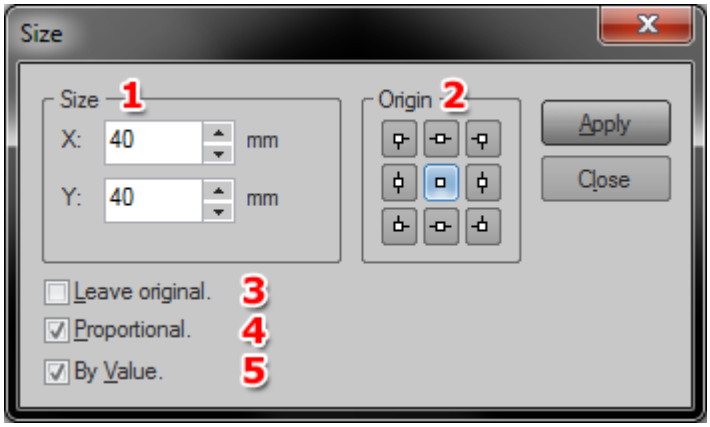
Wählen Sie das zur numerischen Aufnahme des Maßstabs (bzw. zum Verformen) vorgesehene Objekt aus.



Nachdem Sie das Objekt markiert haben, klicken Sie einmal auf die rechte Maustaste. Es erscheint ein PopUp-Menü.



In diesem PopUp-Menü wählen Sie Befehl "Ändern" aus. Daraufhin erscheint ein Folgemenü. Aus diesem wählen Sie "Größe...".



Größe (1)
In diesem Feld befinden sich die horizontalen (X) und vertikalen (Y) Werte für das Format des gewählten Objekts.

Ursprung (2)
Die Schaltflächen in diesem Feld beziehen sich auf den Ursprung des Objekts.

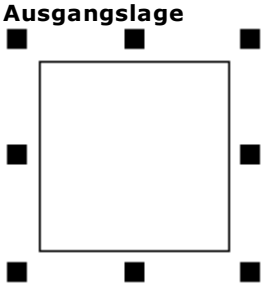
Original behalten (3)
Die Aktivierung dieser Option führt zur Aufnahme des Maßstabs (bzw. der Verformung) eines Objekts, wobei das Original an der ursprünglichen Stelle belassen wird.

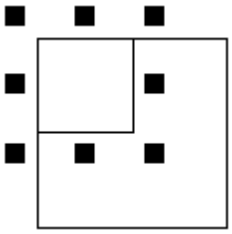
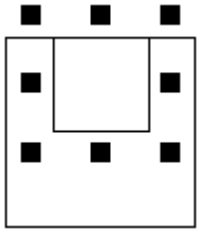
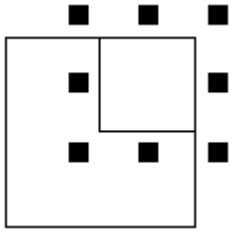
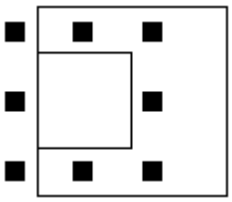
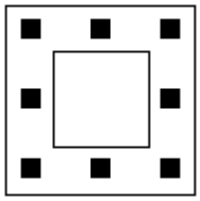
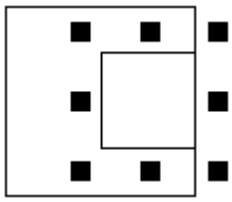
Proportional (4)
Ist diese Option aktiv, kann nur der Maßstab eines Objekts genommen werden. Jeder unter "X" eingetragene Wert beeinflußt jenen unter "Y" und umgekehrt.

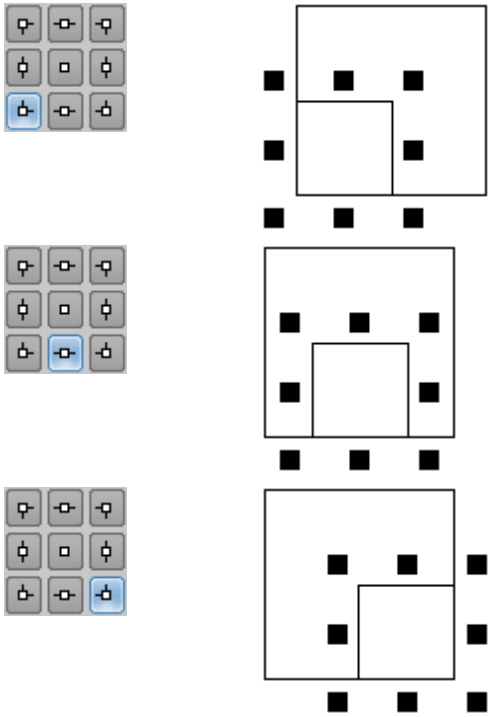
Numerisch (5)
Ist diese Option aktiv, enthalten die Felder "X" und "Y" die tatsächlichen Maße des Objekts.

Beispiele in verschiedenen Maßstäben
Das mit Markierhebeln umgebene Objekt stellt das Endergebnis dar.

Ausgangslage

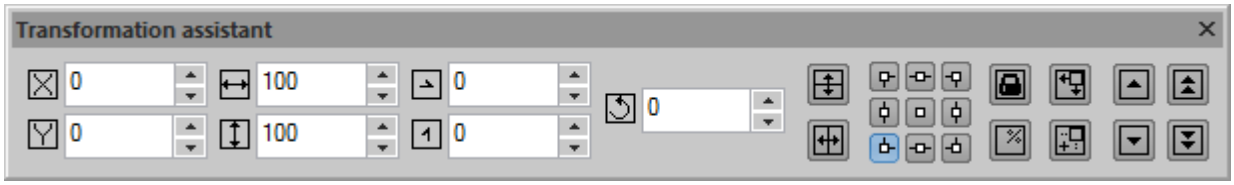


Ursprung	Ergebnis
	
	
	
	
	
	



Transformationsassistent

Der Transformationsassistent hilft Ihnen beim Anwenden der im Programm verfügbaren Transformationen. Sie können in diesem verschiebbaren Dialogfeld Transformationen wie Positionierung, Drehung usw. durchführen. Geben Sie beispielsweise eine Zahl für die horizontale Positionierung ein, und wenden Sie den Effekt an, indem Sie auf die EINGABETASTE drücken. Sie können dieses Dialogfeld über das Menü **Ansicht** > **Transformationsassistent** anzeigen oder verbergen:



Durch Ziehen an den Ecken können Sie Form und Aussehen dieses Dialogfeldes ändern.

Die Optionen des Transformationsassistenten

Position

Horizontal

Vertikal

Größe

Horizontal

Vertikal

Neigen

Horizontal

Vertikal

Drehen

Beide Richtungen

Sie können einen negativen oder einen positiven Wert eingeben und so eine Drehung in beide Richtungen vornehmen.

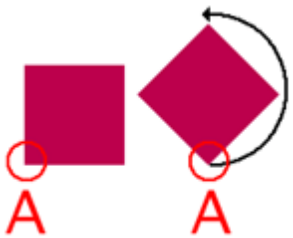
Spiegeln

Horizontal

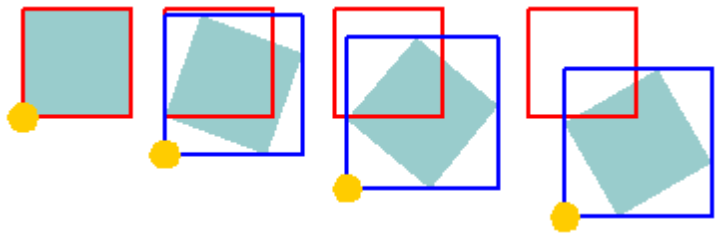
Vertikal

Verankerungspunkt

Eine Änderung des Verankerungspunktes beeinflusst folgende Optionen:
Position
Größe
Neigen
Drehen
Spiegeln
Wenn Sie den Verankerungspunkt nach unten links verschieben, verwendet die Transformation diesen Punkt als Verankerungspunkt:



In dem oben stehenden Beispiel befindet sich der Verankerungspunkt unten links. Die Drehung wird entlang der Begrenzungen des Objekts vorgenommen. Denken Sie daran, dass sich die Begrenzungen eines Objekts nach einer Drehung ändern. Die Drehung kann daher zu unerwarteten Ergebnissen führen, wenn eine zweite Drehung vorgenommen wird:



In dem oben stehenden Beispiel stellt das rote Feld die ursprüngliche Position des Objekts dar. Das blaue Feld stellt die Begrenzungen des Objekts und der gelbe Punkt den Drehpunkt dar. Sie sehen, dass sich nach jeder Drehung die Begrenzungen des Objekts ändern. Gleichzeitig ändert sich auch die Position des Drehpunktes. Im Kapitel "Objekt drehen" finden Sie Informationen zur Funktionsweise eines Drehpunktes.

Proportional

Mit dieser Option werden die folgenden Felder proportional in Abhängigkeit gestellt:
Horizontale und vertikale Position
Horizontale und vertikale Größe

Prozent

Wenn Sie diese Option wählen, werden in den Feldern für **Größe** statt der tatsächlichen Werte Prozentangaben verwendet, die im Verhältnis zum Ausgangsobjekt stehen.

Relativ

Wenn Sie diese Option wählen, werden Objekte relativ zur aktuellen Position verschoben.

Original beibehalten

Bei jeder Transformation (außer **Anordnung**) wird ein Duplikat beibehalten.

Anordnung

Eins nach vorne

Ganz nach vorne

Eins nach hinten

Ganz nach hinten

Objekte duplizieren

Objekte können mit dem Befehl “Duplizieren” verdoppelt werden oder mit Hilfe von “Ausschneiden”, “Kopieren” und “Einfügen”. Dabei spielt der interne Zwischenspeicher von EasySIGN eine Rolle.

Eine Kopie des Objekts im internen Zwischenspeicher plazieren:

Tastenkombination "STRG+C"

1 Wählen Sie das zu kopierende Objekt aus.
2 Wählen Sie im Menü “Bearbeiten” den Befehl “Kopieren” (oder die gleichnamige Schaltfläche der “Symbolleiste”).

Ausschneiden und Versetzen eines Objekts in den internen Zwischenspeicher:

Tastenkombination "STRG+X"

1 Wählen Sie das auszuschneidende Objekt aus.
2 Wählen Sie im Menü “Bearbeiten” den Befehl “Ausschneiden” (oder die gleichnamige Schaltfläche der “Symbolleiste”). Das Objekt verschwindet im internen Zwischenspeicher.

Einfügen von Objekten aus dem internen Zwischenspeicher in das Arbeitsblatt:

Tastenkombination "STRG+V"

Wählen Sie im Menü “Bearbeiten” den Befehl “Einfügen” (oder die gleichnamige Schaltfläche der “Symbolleiste”).

Duplizieren

Tastenkombination "STRG+D"

Mit dem Befehl “Duplizieren” aus dem Menü “Bearbeiten” erstellt man eine Kopie der markierten Objekte.

Duplizieren ohne Verschiebung

Schnelltaste "NUM-LOCK+"

Mit diesem Befehl aus dem Menü “Bearbeiten” wird eine Kopie des Objekts genau über dem Original plaziert.

Objekte löschen

Schnelltaste "ENTF"

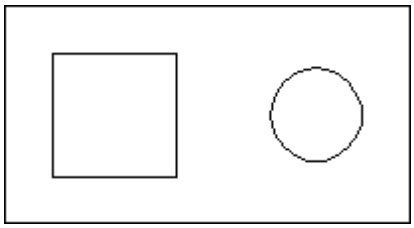
Soll ein Objekt von der Arbeitsfläche gelöscht werden, wählen Sie aus dem Menü "Bearbeiten" den Befehl "Löschen" oder Sie verwenden die Schnelltaste "ENTF".

Objekte ausrichten

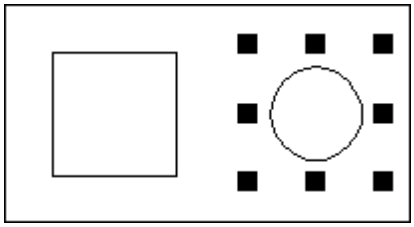
Mit den einzelnen Befehlen aus der Menüzeile "Objekte ausrichten" können Sie alle Objekte ausrichten, in der Größe angleichen oder auf der Seite zentrieren.

Achtung
Für alle Befehle dieser Menüzeile (außer für das Zentrieren auf der Seite) gilt, daß das zuletzt markierte Objekt die Ausrichtung des anderen Objekts bestimmt. Mit anderen Worten: Das zuletzt markierte Objekt ändert seinen Platz nicht.

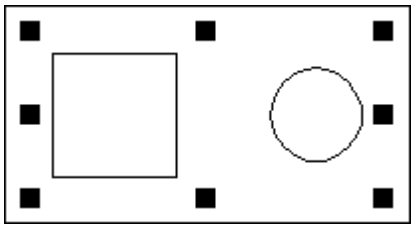
Plazieren Sie nun bitte zwei Objekte auf das Arbeitsblatt.



Wählen Sie das erste der auszurichtenden Objekte aus.



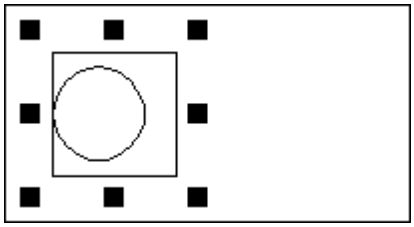
Wählen Sie das letzte der auszurichtenden Objekte aus.



Klicken Sie auf die Schaltfläche "Links ausrichten" in der "Ausrichtungspalette”

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Übernehmen" in der "Ausrichtungspalette".

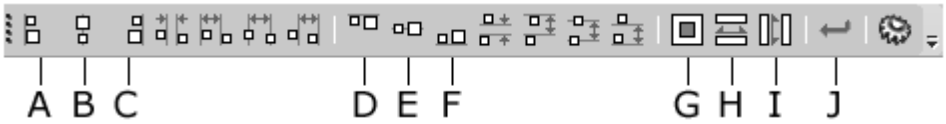
Damit haben Sie das zuerst markierte Objekt links vom zuletzt markierte Objekt ausgerichtet.



Ausrichtungsbefehle

Der folgende Abschnitt erklärt die einzelnen Ausrichtungsbefehle sowie deren Kombinationsmöglichkeiten.

Platz in der Menüzeile

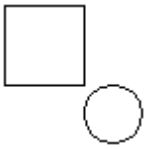


Die einzelnen Befehle

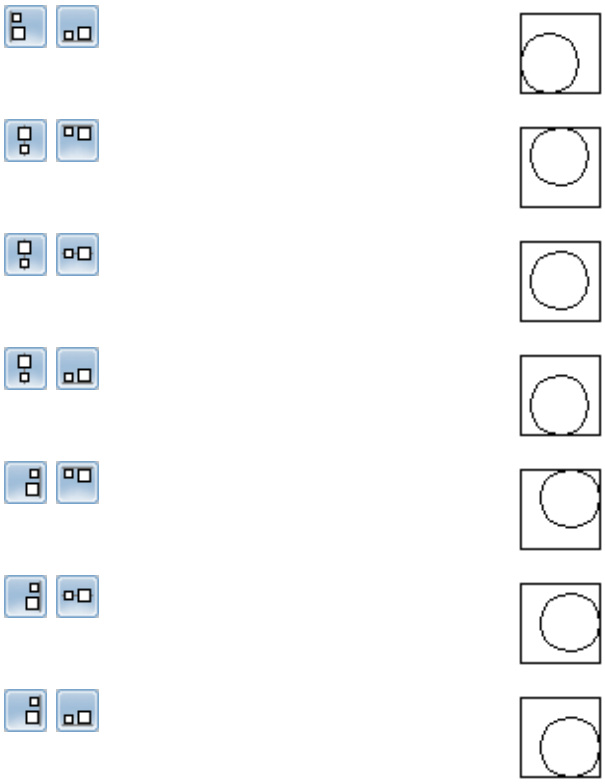
A		Linksbündig ausrichten
B		Vertikal zentrieren
C		Rechtsbündig ausrichten
D		Nach oben ausrichten
E		Horizontal zentrieren
F		Nach unten ausrichten
G		Alle markierten Objekte in Seite Mitte ausrichten.
H		Alle markierten Objekte gleich breit machen.
I		Alle markierten Objekte gleich hoch machen.
J		Den (die) ausgewählten Befehle(e) übernehmen.

Befehlskombinationen

Ausgangslage



Kombination	**Ergebnis**



Alle angeführten Kombinationen lassen sich auch zusammen mit folgenden Befehlen verwenden:

Alle markierten Objekte gleich breit machen.

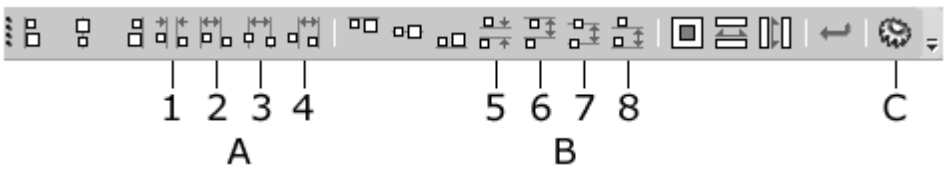
Alle markierten Objekte gleich hoch machen.

Diese zwei Befehle können sowohl einzeln mit den Ausrichtungsbefehlen verwendet werden, als auch gleichzeitig, wie zum Beispiel die folgende Kombination.

Verteilen (Abstand gleichmäßig)

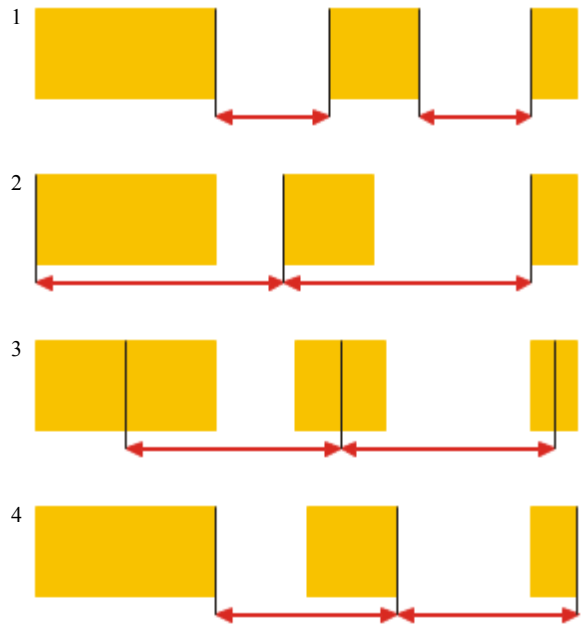
Die Verteilungsoptionen ermöglichen es, Objekte so anzuordnen, dass die Entfernungen zwischen ihnen gleich sind. Sie können die Entfernung zwischen den Objekten von der Software berechnen lassen oder diesen Wert selbst festlegen.

Automatisches Berechnen der Entfernung
Diese Optionen sind auf der Symbolleiste zum Ausrichten von Objekten zu finden. Es ist auch möglich, sie im Menü "Anordnen" über die Option "Abstand gleichmäßig" aufzurufen und dabei einen Wert für die Entfernung anzugeben.



A : Horizontal verteilen
Markieren Sie die zu verteilenden Objekte, und klicken Sie dann auf der Ausrichtungssymbolleiste auf die gewünschte Option. Nach dem Klicken auf die Schaltfläche "Eingabe" der Symbolleiste werden die Objekte horizontal verteilt. Die beiden äußersten Objekte verbleiben an ihren Positionen und fungieren so als Anker. Dies bedeutet, dass die anderen Objekte relativ zu den festen Objekten angeordnet werden.

Optio n	Ergebnis



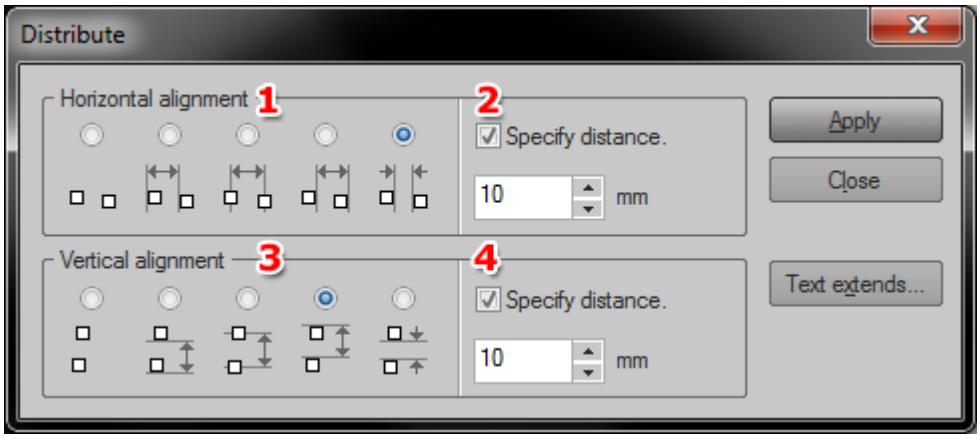
B: Vertikal verteilen
Diese Option funktioniert genauso wie die Option "Horizontal verteilen", außer dass alle Objekte vertikal verteilt werden.

Sie können die horizontale und vertikale Verteilung gleichzeitig anwenden. Es empfiehlt sich jedoch, die beiden Verteilungen einzeln durchzuführen. Außerdem können Sie die Verteilungsoptionen mit den Ausrichtungsoptionen kombinieren. Bei dieser Kombination verbleibt das zuletzt markierte Objekt an seiner Position und fungiert als Anker.

C : Textausrichtungsoptionen
Klicken Sie auf der Ausrichtungssymbolleiste auf die Schaltfläche "C", um das Dialogfeld "Abmessungseinstellungen für Textausrichtung" zu öffnen. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie im Kapitel "Textausrichtungsoptionen".

Entfernung angeben

Diese Option steht zur Verfügung, wenn Sie im Menü "Anordnen" auf "Gleichmäßiger Abstand" und dann auf "Verteilen" klicken.



1 Horizontal ausrichten
Optionen von links nach rechts:
Keine Ausrichtung.
Entfernung zwischen linker Seite und linker Seite.
Entfernung zwischen Mitte und Mitte.
Entfernung zwischen rechter Seite und rechter Seite.
Entfernung zwischen rechter Seite und linker Seite des nächsten Objekts.

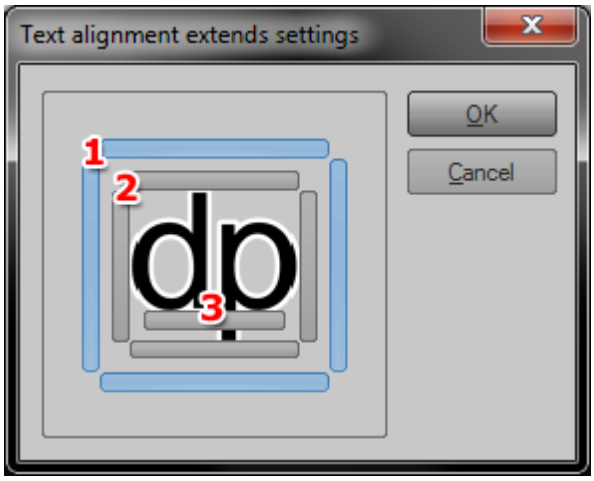
2 Entfernung angeben
Bei Bedarf können Sie eine benutzerdefinierte horizontale Entfernung zwischen den Objekten angeben.

3 Vertikal verteilen
Optionen von links nach rechts:
Keine Verteilung.
Entfernung zwischen unterer Seite und unterer Seite.
Entfernung zwischen Mitte und Mitte.
Entfernung zwischen oberer Seite und oberer Seite.
Entfernung zwischen oberer Seite und unterer Seite des nächsten Objekts.

4 Entfernung angeben
Bei Bedarf können Sie eine benutzerdefinierte vertikale Entfernung zwischen den Objekten angeben.

Textausrichtungsoptionen

Aufgrund der Komplexität von Textobjekten und der unterschiedlichen Meinungen hinsichtlich der richtigen Methode zum Ausrichten dieser Objekte gibt es mehrere Textausrichtungsoptionen. Klicken Sie im Menü "Ansicht" auf "Einstellungen" und dann auf der Registerkarte "Text" auf die Schaltfläche "Textabmessungen...".

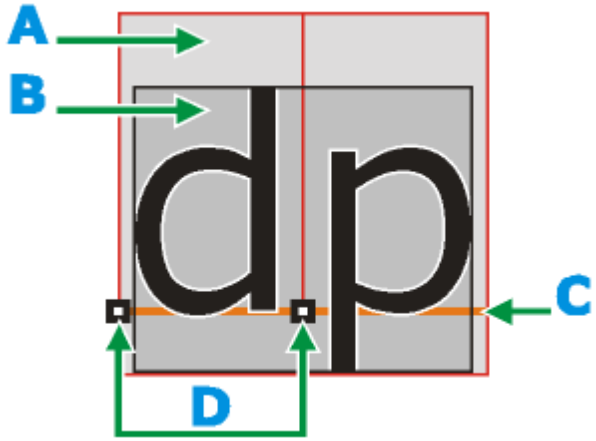


1 Ausrichten von Text mit Leerraum

2 Ausrichten von Text ohne Leerraum

3 Ausrichten von Text auf der Grundlinie

Sie können jede beliebige Kombination aus diesen Optionen auswählen. Die in diesem Dialogfeld vorgenommenen Einstellungen gelten für das gesamte Softwarepaket.



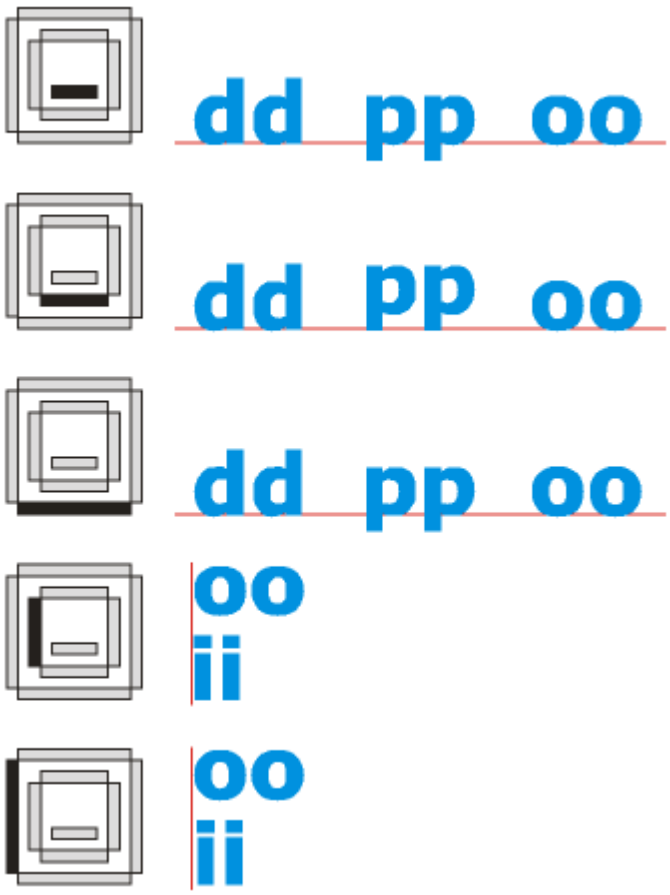
A Hellgrauer Bereich
Dies ist der "Leerraum" eines Textes.

B Dunkelgrauer Bereich
Dies ist die Vektorform oder Kurve eines Textes (Option: "ohne Leerraum").

C Knoten (winzige Quadrate)
Ursprungspunkte der verschiedenen Zeichen.

D Orangefarbene Linie
Grundlinie, verläuft durch die Ursprungspunke der verschiedenen Zeichen.

Nachstehend finden Sie einige Beispiele mit unterschiedlichen Einstellungen.

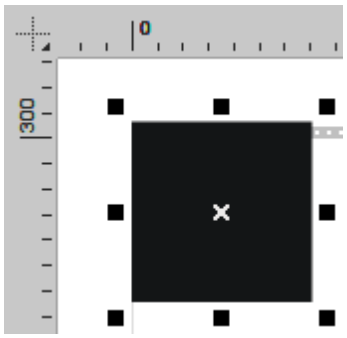


Wenn Sie Text typografisch (und visuell) korrekt ausrichten möchten, aktivieren Sie die unten wiedergegebene Optionskombination.

Wenn die einzige Textausrichtungsoption in den Versionen vor Version 5 für Ihre Anforderungen ausreichte, aktivieren Sie die unten wiedergegebene Optionskombination.

Lineale

Die horizontalen und vertikalen Lineale von EasySIGN befinden sich oben und links auf der Arbeitsfläche. Ihre Abbildung erfolgt entsprechend der gewählten Maßeinheit.



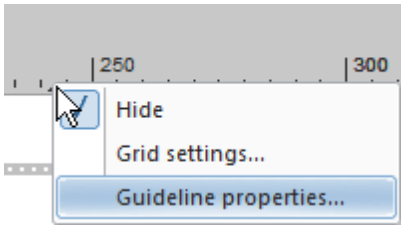
Gitter

Das Gitter ist ein sich auf der Seite befindendes Punkteraster. Bei aktivierter Option "Magnetisches Gitter" sorgt dieses für die Beschränkung aller mit der Maus vorgenommenen Verschiebungen auf ein Vielfaches des Gitterabstands.

Hilfslinien

Sie können auf zwei Arten Hilfslinien zu einem Arbeitsblatt, welches bisher keine enthielt, hinzufügen.

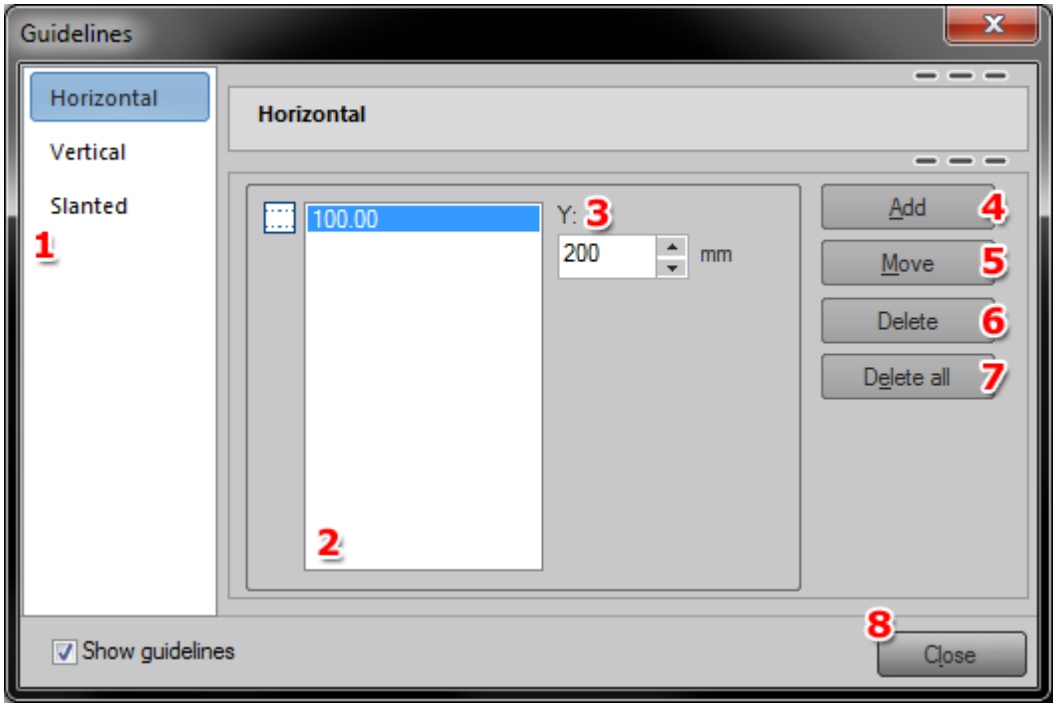
1 Halten Sie den Mauscursor über das Lineal setzen, und klicken Sie mit der rechten Maustaste.
Nun erscheint ein PopUp-Menü.



In diesem PopUp-Menü der Hilfslinien befinden sich folgende Befehle:
Verbergen/Zeigen
Gittereinstellungen

Hilfslinieneigenschaften

Beim Anklicken von "Hilfslinieneigenschaften" mit der Maus erscheint dieser Dialog.



Der Dialog selbst ist unterteilt in 3 "Registerkarten" (1). Die erste Registerkarte dient der Arbeit mit waagrechten Hilfslinien, die zweite mit senkrechten und die dritte mit diagonalen.
Der linke Dialogteil gibt den Platz der Hilfslinien in numerischer Form wieder (2). Befinden sich hier mehrere Hilfslinien, sind die Eigenschaften einer jeden durch Anklicken ihres numerischen Werts änderbar. Der Wert der ausgewählten Hilfslinie erscheint dann im Textfenster nebenan (3).

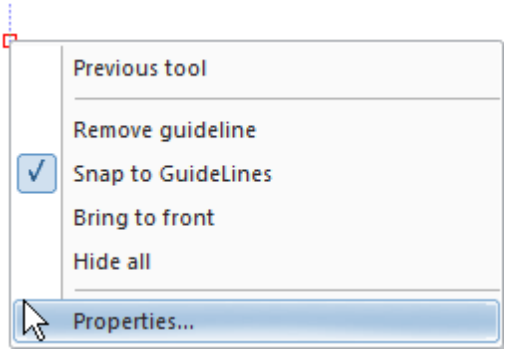
Hilfslinien löschen
Wählen Sie die Hilfslinie aus (2). Klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Löschen" (6).

Hilfslinien verschieben
Wählen Sie die Hilfslinie aus (2). Geben Sie dann den neuen Wert ein **(3),** und klicken Sie auf die Schaltfläche "Verschieben" (5).

Hilfslinien hinzufügen
Geben Sie einen Wert ein (3). Klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Hinzufügen" (4).

2. Halten Sie den Mauscursor über das Lineal und ziehen Sie die Hilfslinie in das Arbeitsblatt.

Hilfslinien bearbeiten
Zum Bearbeiten von Hilfslinien auf einer Arbeitsfläche halten Sie die Maus über die betreffende Hilfslinie. Klicken Sie diese mit der rechten Maustaste an. Daraufhin erscheint ein PopUp-Menü.



In diesem PopUp-Menü der Hilfslinien befinden sich folgende Befehle:
Löschen
Magnetische Hilfslinien
Nach vorne/Nach hinten
Sichtbar/Unsichtbar
Eigenschaften

Löschen
Diese Option dient der Entfernung der ausgewählten Hilfslinie. Diese kann man auch durch Zurückziehen in ein Lineal löschen.

Magnetische Hilfslinien
Durch An- oder Ausschalten dieser Option plaziert man Objekte magnetisch an den Hilfslinien.

Nach vorne/Nach hinten
Diese Option sorgt für die Plazierung der Hilfslinien vor oder hinter den Objekten auf der Arbeitsfläche.

Sichtbar/Unsichtbar
Diese Option dient dem Verbergen aller Hilfslinien auf der Arbeitsfläche, ohne sie zu löschen. Wenn Sie die Hilfslinien erneut sichtbar machen wollen, halten Sie den Mauscursor über eines der Lineale und lädt mit der rechten Maustaste den Dialog "Hilfslinieneinstellungen". Hier aktivieren Sie dann die Option "Hilfslinien zeigen".

Einstellungen
Hiermit wird der Dialog "Hilfslinieneinstellungen" aktiviert.

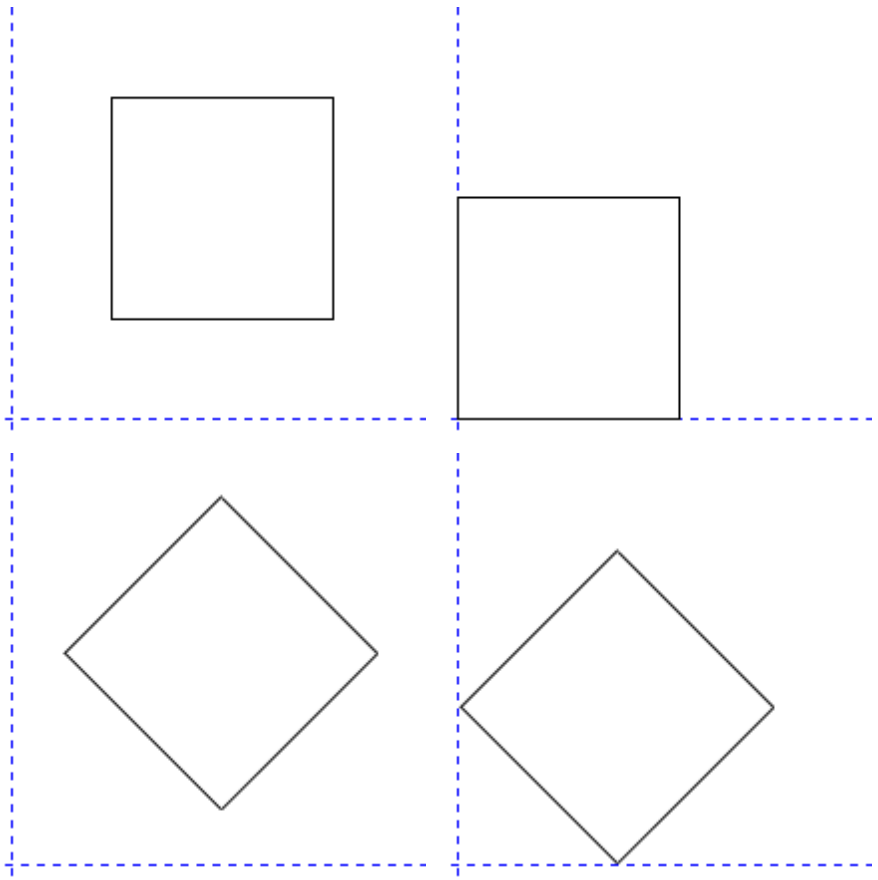
Diagonale Hilfslinien
Will man diagonale Hilfslinien haben, ist dies auf zwei Arten möglich:

1. Laden Sie den Hilfsliniendialog laden und geben Sie die horizontalen und vertikalen sowie die Eckwerte numerisch in die Registerkarte "Kursive Hilfslinien" ein.

2. Ziehen Sie die Hilfslinie aus einem der Lineale und plazieren Sie sie. Danach wählen Sie dieselbe Linie mit der Maus aus und betätigen gleichzeitig die Umschaltetaste. Durch Ziehen der Maus legen Sie dann die Ecke der Hilfslinie manuell fest.

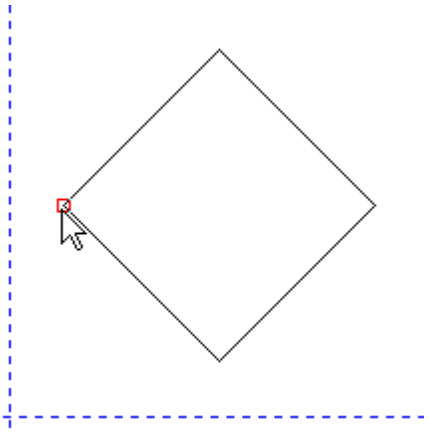
Magnetische Eigenschaften
Die wichtigste Eigenschaft der Hilfslinien ist es, daß diese magnetisch sein können. Da dies manchmal beim Plazieren unerwünschte Nebeneffekte haben kann, ist die magnetische Eigenschaft ein- und ausschaltbar. Das geschieht durch das Laden eines PopUp-Menüs mit Hilfe der rechten Maustaste und An- oder Ausschalten der Option "Magnetische Hilfslinien.

Das magnetische Festklicken (Einschnappen)
Objekte, die im Ganzen verschoben werden, schnappen immer auf die Markierhandgriffe ein.

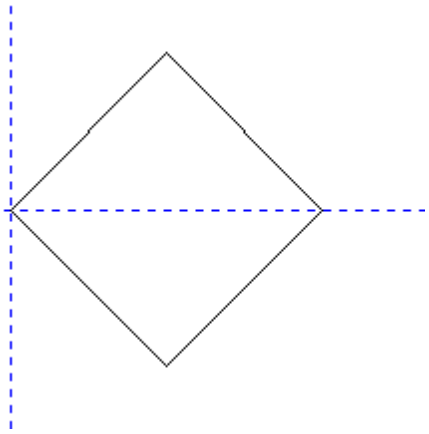


Soll ein unregelmäßig geformtes Objekt gegen eine Hilfslinie geschoben werden, können Sie auch einen der Knotenpunkte des Objekts auf der Hilfslinie einschnappen lassen.

Dabei wird so vorgegangen:
Bewegen Sie den Mauscursor über ein Objekt. Sobald ein Knotenpunkt gefunden wurde, erscheint ein rotes Kästchen.



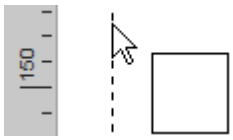
Nachdem der Knotenpunkt gefunden wurde, klicken Sie das Kästchen mit der Maus an. Jetzt können Sie diesen Punkt auf einer Hilfslinie oder der Kreuzung mehrerer Hilfslinien einschnappen lassen.



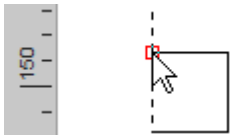
Ferner können Sie auf diese Objekt - Knotenpunkte die Hilfslinien selber einschnappen lassen.

Beispiel
Auf Ihrem Arbeitsblatt befindet sich ein Objekt, an dem andere Objekte links anschließen sollen.

Hierzu ziehen Sie eine Hilfslinie aus einem Lineal.

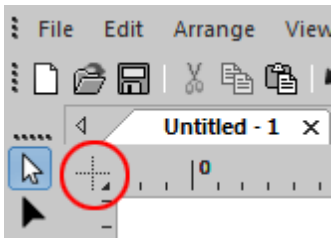


Bewegen Sie die Hilfslinie so lange links über das Objekt, bis ein rotes Kästchen erscheint, danach lassen Sie die Hilfslinie los. Diese befindet sich dann genau an der linken Seite des Objekts.



Tips

Doppelte Hilfslinien plazieren
Ziehen Sie aus der Kreuzung der beide Lineale zwei Hilfslinien gleichzeitig. Dies ist eine einfache Art der schnellen Plazierung von Hilfslinien an der Ecke eines Objekts.



Objekte gruppieren und Gruppierung aufheben

Objekte Gruppieren

Tastenkombination "STRG+G"

Mit dem Befehl "Gruppieren" im Menü "Anordnen" verriegeln Sie die Ausrichtung von Objekten zueinander.

Gruppierung aufheben

Tastenkombination "STRG+U"

Mit dem Befehl " Gruppierung aufheben " im Menü "Ordnen" trennt man die Objekte einer Gruppe wieder voneinander.

Aufheben mehrerer Gruppierungen

Sind in einer Auswahl mehrere Gruppen oder ineinander verschachtelte Gruppen vorhanden, können Sie den Befehl "Anordnen", "Gruppierung aufheben" oder die Tastenkombination "STRG+U" mehrmals nacheinander verwenden, bis alle Gruppen der Auswahl aufgehoben sind. Auf diese Weise müssen Sie nicht die erste Gruppe der Auswahl aufgehoben haben und die nächste Gruppe auswählen, bevor Sie den Befehl "Gruppierung aufheben" erneut verwenden können.

Objekte kombinieren und Kombination aufheben

Kombinieren

Tastenkombination "STRG+L"

Mit dem Befehl "Kombinieren" im Menü "Anordnen" kombiniert man zwei (oder mehrere) Objekten derselben Art miteinander.. Kombinieren ist eingreifender als Gruppieren, da so zwei selbständige Objekte zu einem verschmolzen werden.

Buchstaben sind häufig kombinierte Objekte. Der Form des Buchstaben “b” besteht zum Beispiel aus einer Außen- und einer Innenkontur. Da die Umrisse kombiniert sind, ist nur der Buchstabe gefüllt, das Loch jedoch transparent.

Bei der Kombination vektorischer Objekte mit verschiedenen Farben sowie Linienstilen, erhält das kombinierte Endobjekt die Farbe des zuletzt markiertes Objekts.

Angenommen, aus den folgenden Mitteln soll der Buchstabe "b" entstehen. In dem Fall muß die Sichtbarkeit des gezeigten Balkens durch die Öffnung des Buchstabens hin erreicht werden.

Die Plazierung des Objekts links über der Außenkontur von ""b" führt zu folgendem Ergebnis.

Der Buchstabe "b" besteht noch immer aus zwei verschiedenfarbigen Objekten, und der Balken ist nicht durch das Objekt hin sichtbar.

Erhält das zuoberst liegende Objekt auch dieselbe Farbe wie der Hintergrund, sieht das Ergebnis zwar einem echten "b" ähnlicher, der Buchstabe besteht allerdings noch immer aus zwei verschiedenfarbigen Objekten.

Nach dem Kombinieren sieht das Objekt dann so aus.

Kombination aufheben

Tastenkombination "STRG+K"

Kombination aufheben ist das Rückgängigmachen von Objektkombinationen.

Intelligentes Zerlegen

Ein aus mehreren kombinierten Objekten bestehendes Objekt können Sie mit dem Befehl "Kombination aufheben" wieder in einzelne Objekte zerlegen.

Wie die Abbildung zeigt, war es nach dem Zerlegen von Objekten, z. B. Text, bisher notwendig, jedes einzelne Objekt erneut zu kombinieren, damit die Buchstaben wieder richtig angezeigt wurden. Mit dem Befehl "Anordnen", "Intelligentes Zerlegen" geschieht dies nun automatisch.

Original

Nach Ausführen des Befehls "Anordnen", "Kombination aufheben"

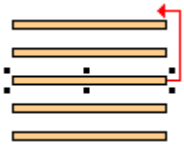
Nach Ausführen des Befehls "Anordnen", "Intelligentes Zerlegen"

Anordnen von Objekten

Mit den Befehlen des Menüs "Anordnen, Anordnung" ändern Sie die Reihenfolge beim Stapeln von Objekten. Diese bestimmt die Lage eines Objekts vor- oder hinter- einander.

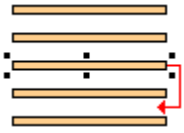
Nach vorne

Dieser Befehl setzt das ausgewählte Objekt um einen Platz in der Reihenfolge nach vorne.
In den Vordergrund

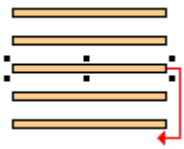


Dieser Befehl setzt das ausgewählte Objekt gänzlich in den Vordergrund.

Nach hinten



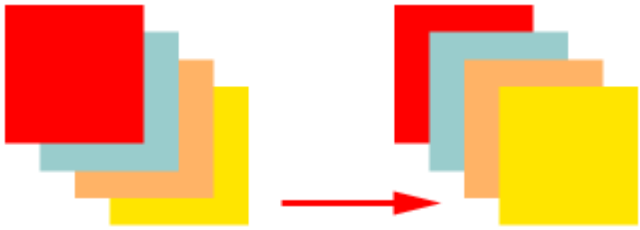
Dieser Befehl setzt das ausgewählte Objekt um einen Platz in der Reihenfolge nach hinten.
In den Hintergrund



Dieser Befehl setzt das ausgewählte Objekt gänzlich in den Hintergrund.

Erweiterte Stapelreihenfolge in Version 4

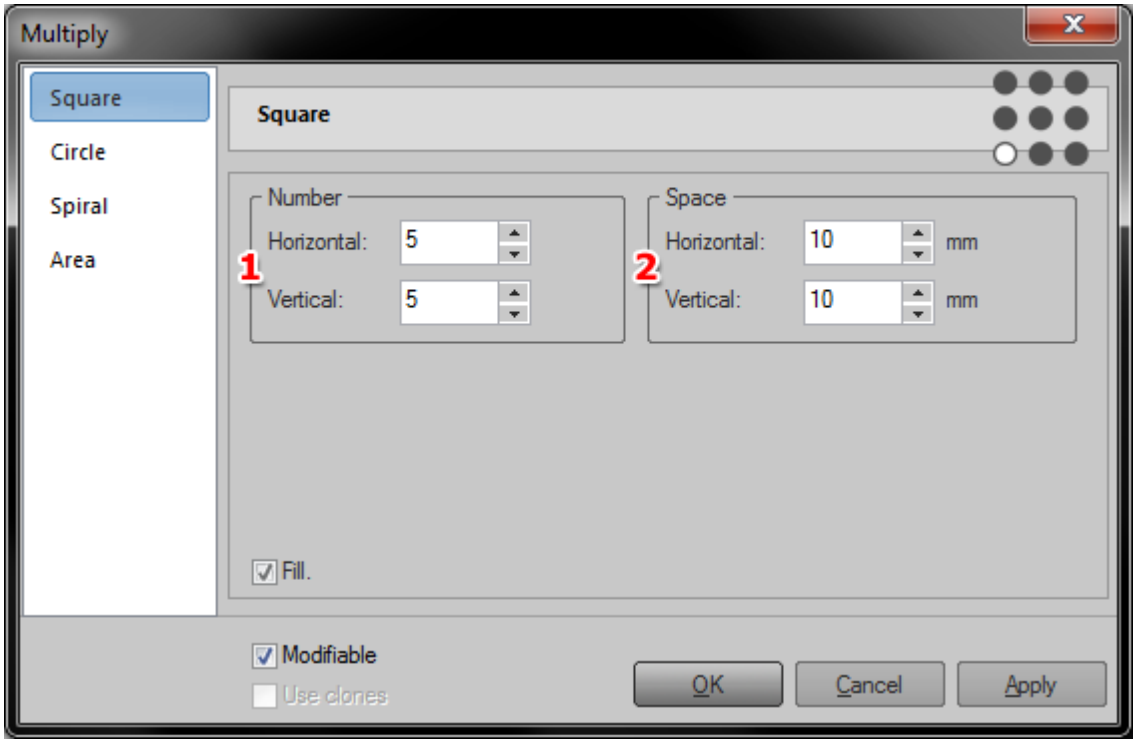
Klicken Sie im Menü "Anordnen" auf "Anordnung" und anschließend auf "Auswahl umkehren", um die Stapelreihenfolge aller ausgewählten Objekte umzukehren.



Sie können ein Objekt direkt an eine beliebige Stelle der Stapelreihenfolge platzieren. Wählen Sie das Objekt, das Sie innerhalb der Stapelreihenfolge verschieben möchten. Klicken Sie anschließend im Menü "Anordnen" auf "Anordnung" und dann auf "In den Vordergrund" oder "In den Hintergrund". Der Mauszeiger nimmt eine andere Form an. Wählen Sie anschließend das Objekt, vor oder hinter dem das markierte Objekt positioniert werden soll.

Objekte vervielfältigen

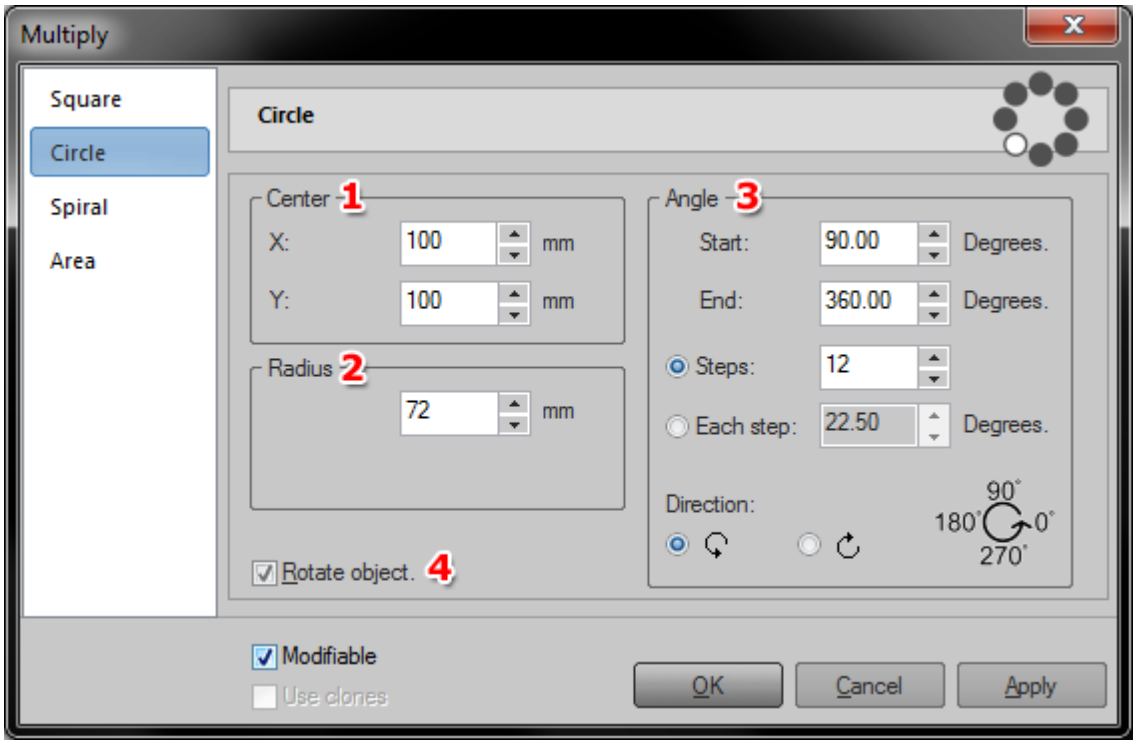
Mit diesem Befehl stellt man mehrere Kopien gleichzeitig her. Er dient der Einstellung der Anzahl der zu verfertigenden Kopien in waagrechter und senkrechter Richtung. Auch die Größe des Zwischenraums (der Abstand zwischen dem maximalen Umfang der zu erzeugenden Kopien) ist anzugeben.
Dazu verwenden Sie den Befehl "Vervielfältigen" aus dem Menü "Anordnen".



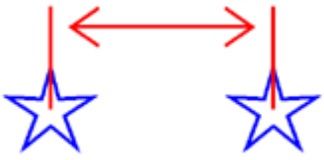
In die Felder unter (1) kann die Anzahl der gewünschten horizontalen und vertikalen Kopien eingetragen werden, in die Feldern unter (2) der Abstand zwischen den Kopien.

Vervielfältigen, Kreis

Dieser Befehl ermöglicht das Erstellen mehrerer Kopien, die kreisförmig angeordnet werden. Wählen Sie mindestens ein Objekt aus, und klicken Sie im Menü "Anordnen" auf "Vervielfältigen". Wählen Sie im Dialog die Registerkarte "Kreis" aus.



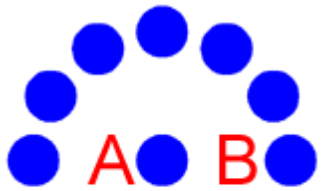
In diesem Dialog wird der aktuelle Mittelpunkt des ausgewählten Objektes unter "Mittelpunkt" angezeigt. In diesen Feldern wird die Position des ausgewählten Objektes auf dem Arbeitsblatt dargestellt. Unter "Radius" (2) können Sie den Radius der Kreisform eingeben. Beim Öffnen des Dialogs wird in diesem Feld eine Zahl angezeigt, die auf der Größe des ausgewählten Objektes beruht. Der Radius wird aus dem Mittelpunkt des ausgewählten Objektes und dem Mittelpunkt der kreisförmigen Anordnung der Objekte nach der Vervielfältigung berechnet.



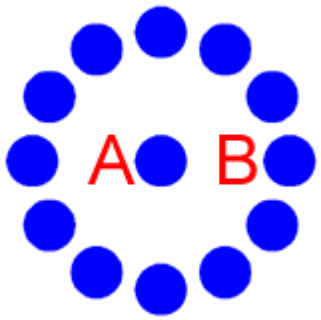
Unter "Winkel" finden Sie die folgenden Einstellungen.

Anfang:
Geben Sie hier den Anfangspunkt des kreisförmigen Objektes ein. Bei diesen Einstellungen können Sie sich auf die Abbildung rechts unten im Dialog beziehen.

Ende:
Geben Sie hier den Endpunkt des kreisförmigen Objektes ein. Wenn Sie im Feld "Anfang" 0 Grad, im Feld "Ende" 180 Grad und im Feld "Schritte" 6 eingeben, können Sie ein aus 7 Objekten bestehendes kreisförmiges Objekt mit einer Drehung der einzelnen Objekte um je 30 Grad erstellen.



Wenn Sie im Feld "Anfang" 0 Grad, im Feld "Ende" 330 Grad und im Feld "Schritte" 11 eingeben, können Sie ein aus 12 Objekten bestehendes kreisförmiges Objekt mit einer Drehung der einzelnen Objekte um je 30 Grad erstellen.



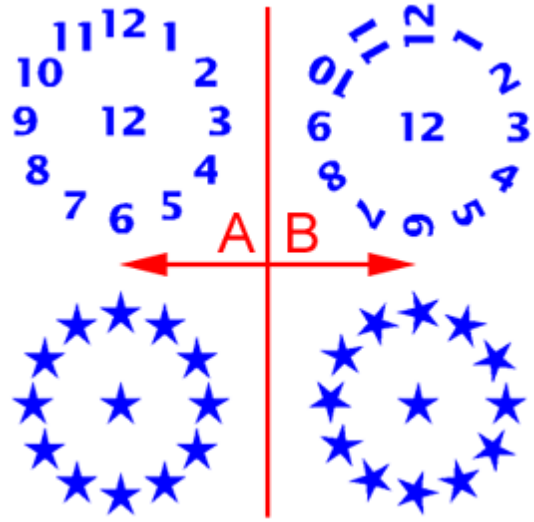
In den beiden Abbildungen oben ist "A" das Originalobjekt und "B" eine Kopie dieses Objektes. Die übrigen Objekte sind das Resultat der Zahl, die Sie im Feld "Schritte" eingegeben haben. Das Originalobjekt selbst bildet keinen Teil der kreisförmigen Anordnung.

Schritte:
Geben Sie hier die Anzahl von Schritten ein, die in dem resultierenden kreisförmigen Objekt verwendet werden sollen.

Jeder Schritt:
Die Felder "Ende" und "Schritte" werden deaktiviert, wenn dieses Feld aktiviert wird. Die Zahl, die Sie vorher unter "Ende" eingegeben haben, wird jedes Mal neu berechnet, wenn das Feld "Jeder Schritt" angepasst wird.

Richtung:
Sie können hier die Richtung der Drehung eingeben.

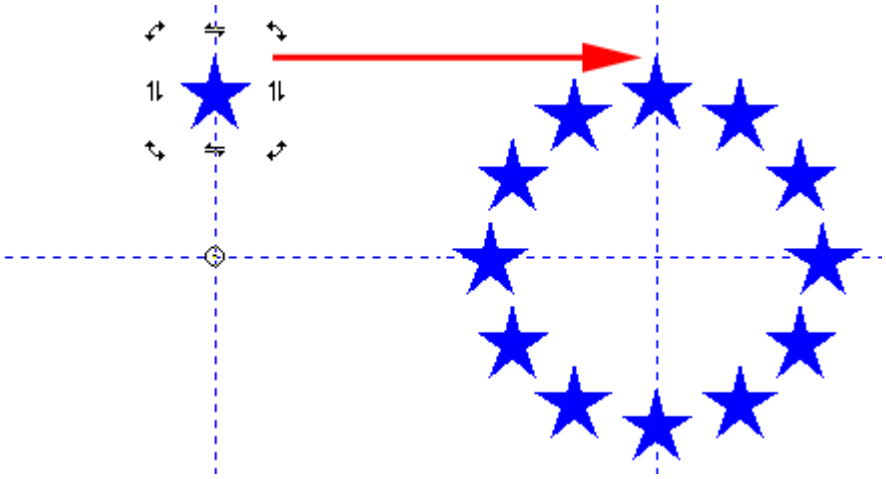
Mit der Option "Objekt drehen" (4) können Sie festlegen, ob die Achse des Objektes bei der Drehung unverändert bleibt oder gedreht wird.



Bei "A" wurde die Option "Objekt drehen" aktiviert, bei "B" nicht.

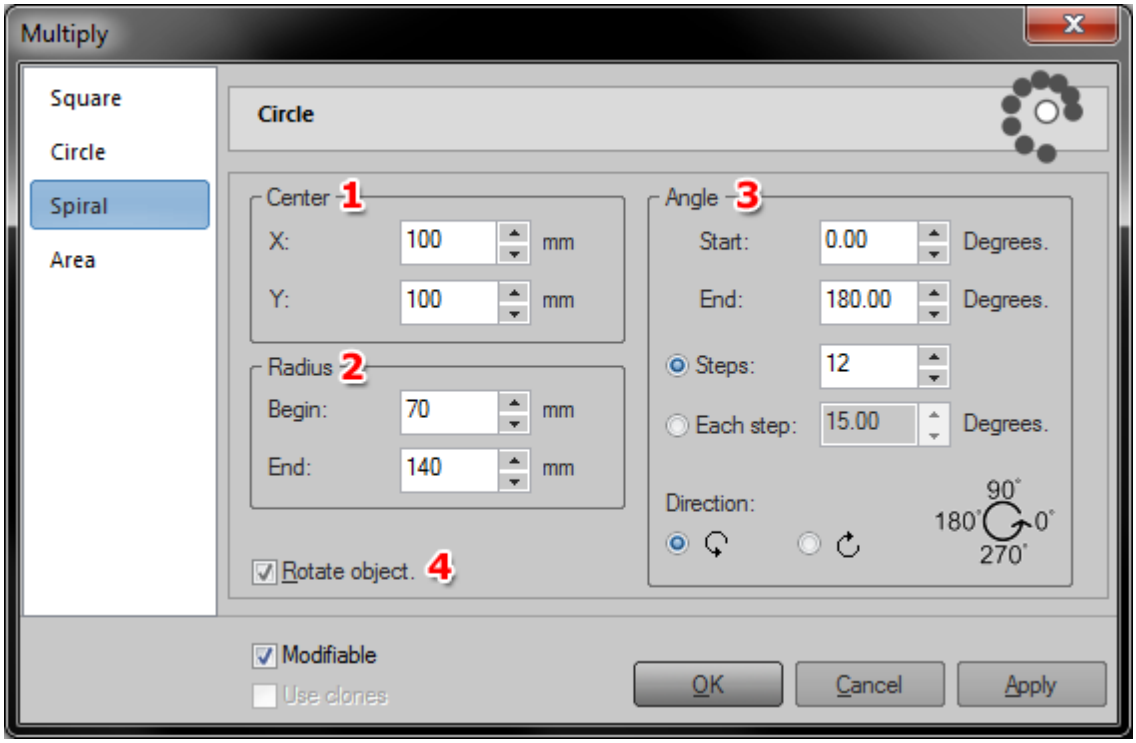
Sperren des Drehpunktes

Es besteht die Möglichkeit, den Drehpunkt zu sperren, so dass das Originalobjekt nicht den Mittelpunkt, sondern einen Teil des kreisförmigen Objektes bildet. Hierzu wählen Sie das Objekt erneut aus und wechseln in den Drehmodus. Sie können nun den Drehmittelpunkt an die gewünschte Position ziehen. Anschließend können Sie auf den Dialog zugreifen. Darin sind die Optionen "Mittelpunkt" und "Radius" deaktiviert, da Sie diese bereits im Arbeitsblatt festgelegt haben. Wenn Sie so vorgehen, wird das Originalobjekt immer als Teil des kreisförmigen Objektes verwendet und nicht als Mittelpunkt.

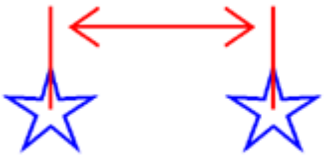


Vervielfältigen, Spirale

Dieser Befehl ermöglicht das Erstellen mehrerer Kopien, die spiralförmig angeordnet werden. Wählen Sie mindestens ein Objekt aus, und klicken Sie im Menü "Anordnen" auf "Vervielfältigen". Wählen Sie im Dialog die Registerkarte "Spirale" aus.



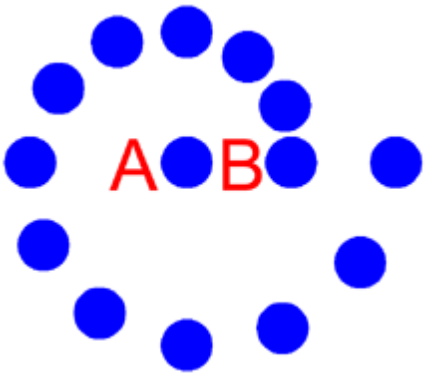
In diesem Dialog wird der aktuelle Mittelpunkt des ausgewählten Objektes unter "Mittelpunkt" angezeigt. In diesen Feldern wird die Position des ausgewählten Objektes auf dem Arbeitsblatt dargestellt. Unter "Radius" (2) können Sie den Anfangs- und Endradius der Spiralform eingeben. Beim Öffnen des Dialogs wird in diesen Feldern eine Zahl angezeigt, die auf der Größe des ausgewählten Objektes beruht. Der Radius wird aus dem Mittelpunkt des ausgewählten Objektes und dem Mittelpunkt der spiralförmigen Anordnung der Objekte nach der Vervielfältigung berechnet.



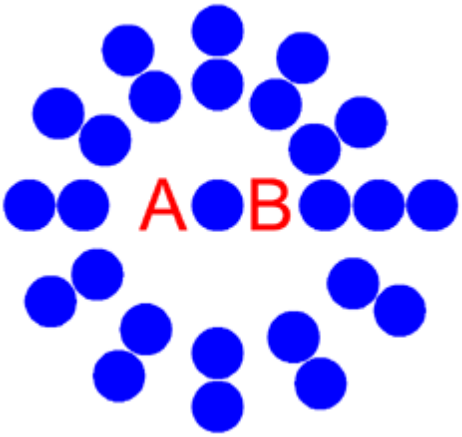
Unter "Winkel" finden Sie die folgenden Einstellungen.

Anfang:
Geben Sie hier den Anfangspunkt des spiralförmigen Objektes ein.

Ende:
Geben Sie hier den Endpunkt des spiralförmigen Objektes ein. Wenn Sie im Feld "Anfang" 0 Grad, im Feld "Ende" 360 Grad und im Feld "Schritte" 12 eingeben, können Sie ein aus 13 Objekten bestehendes spiralförmiges Objekt mit einer Drehung der einzelnen Objekte um je 30 Grad erstellen.



Wenn Sie im Feld "Anfang" 0 Grad, im Feld "Ende" 720 Grad und im Feld "Schritte" 24 eingeben, können Sie ein aus 25 Objekten bestehendes spiralförmiges Objekt mit einer Drehung der einzelnen Objekte um je 30 Grad erstellen.



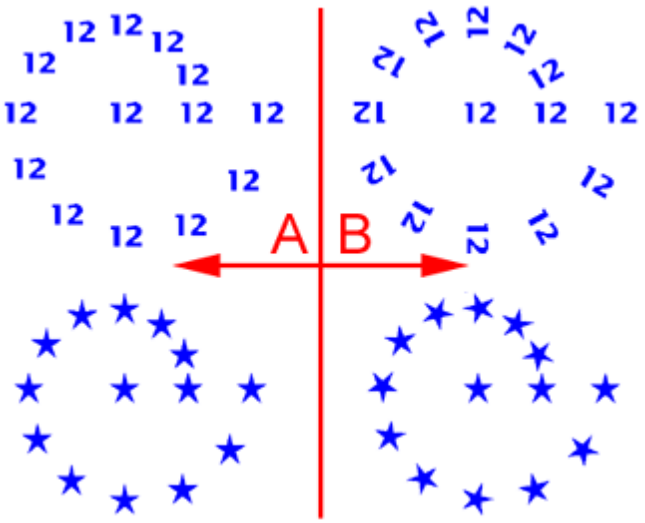
In den beiden Abbildungen oben ist "A" das Originalobjekt und "B" eine Kopie dieses Objektes. Die übrigen Objekte sind das Resultat der Zahl, die Sie im Feld "Schritte" eingegeben haben. Das Originalobjekt selbst bildet keinen Teil der spiralförmigen Anordnung.

Schritte:
Geben Sie hier die Anzahl von Schritten ein, die in dem resultierenden spiralförmigen Objekt verwendet werden sollen.

Jeder Schritt:
Die Felder "Ende" und "Schritte" werden deaktiviert, wenn dieses Feld aktiviert wird. Die Zahl, die Sie vorher unter "Schritte" und "Ende" eingegeben haben, wird jedes Mal erneut berechnet, wenn das Feld "Jeder Schritt" angepasst wird.

Richtung:
Sie können hier die Richtung der Drehung eingeben.

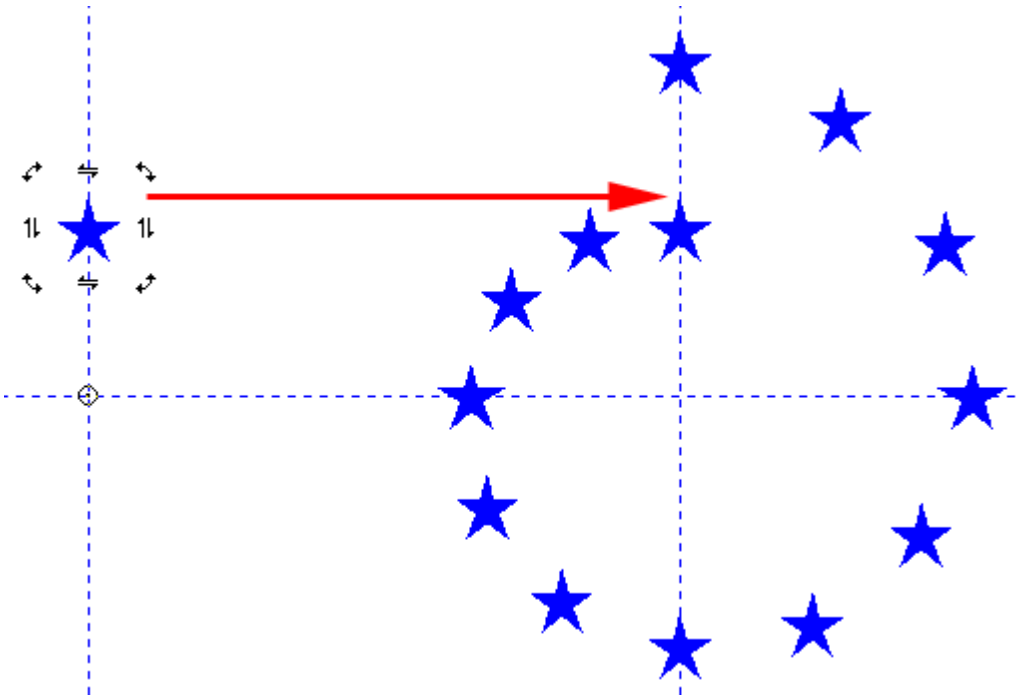
Mit der Option "Objekt drehen" (4) können Sie festlegen, ob die Achse des Objektes bei der Drehung unverändert bleibt oder gedreht wird.



Bei "A" wurde die Option "Objekt drehen" aktiviert, bei "B" nicht.

Sperren des Drehpunktes

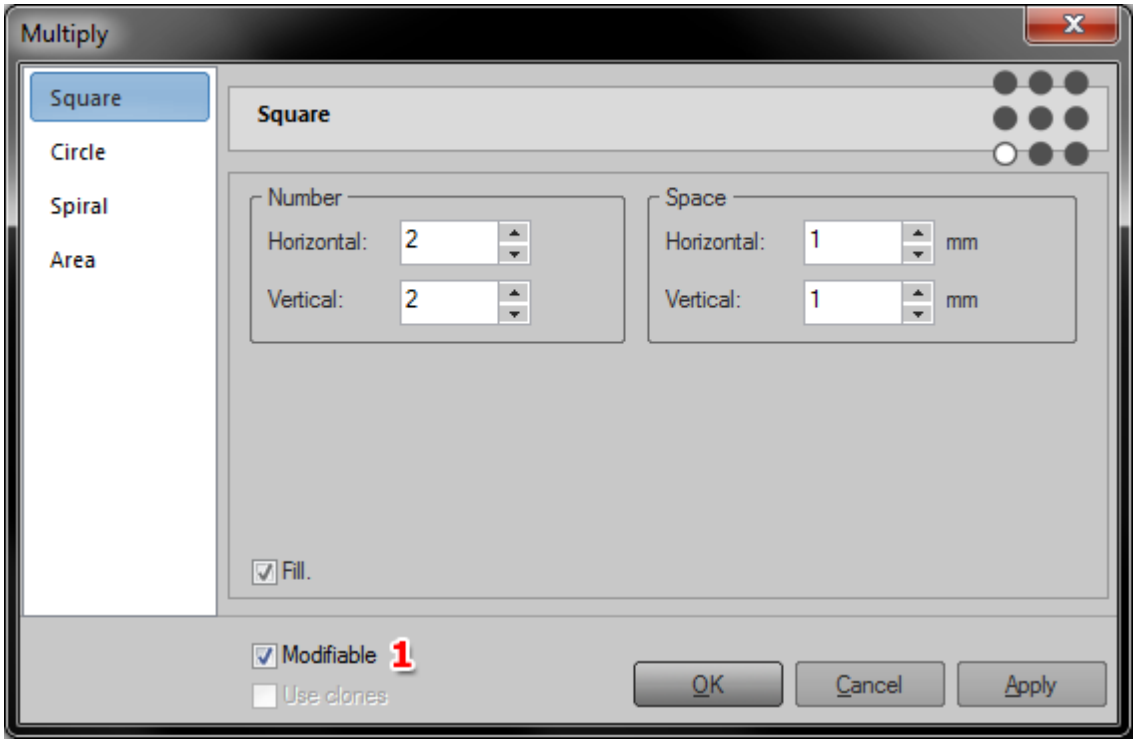
Es besteht die Möglichkeit, den Drehpunkt zu sperren, so dass das Originalobjekt nicht den Mittelpunkt, sondern einen Teil des spiralförmigen Objektes bildet. Hierzu wählen Sie das Objekt erneut aus und wechseln in den Drehmodus. Sie können nun den Drehmittelpunkt an die gewünschte Position ziehen. Anschließend können Sie auf den Dialog zugreifen. Darin sind die Optionen "Mittelpunkt" und "Radius" deaktiviert, da Sie diese bereits im Arbeitsblatt festgelegt haben. Wenn Sie so vorgehen, wird das Originalobjekt immer als Teil des spiralförmigen Objektes verwendet und nicht als Mittelpunkt.



Erweitertes Vervielfältigen

Ab Version 5 wurde die Funktion zum Vervielfältigen erweitert, damit die Kopien jederzeit noch geändert werden können. Dieses Verfahren wird als "Step and repeat" (Schritt und Wiederholung) bezeichnet. In EasySIGN bedeutet es, dass die Kopien über die Anwendung dieser Option hinaus bearbeitbar bleiben. Wenn ein Arbeitsblatt gespeichert und später erneut geöffnet wird, können Sie die Anzahl der Kopien mithilfe des Ziehwerkzeugs noch ändern. Durch Aktivieren der Optionen des Objekts können andere Parameter, wie z. B. derjenige für den Abstand zwischen Kopien, geändert werden.

Arbeitsablauf
Markieren Sie die Objekte, die vervielfältigt werden sollen. Klicken Sie im Menü "Anordnen" auf "Vervielfältigen".



Passen Sie die Parameter nach Bedarf an, und aktivieren Sie die Option "Modifizierbar". Klicken Sie dann auf "OK".

In dem nun aktiven Ziehwerkzeug-Modus können Sie den Ziehpunkt mithilfe des Ziehwerkzeugs beliebig verschieben, um die gewünschte Anzahl von Kopien zu erstellen.

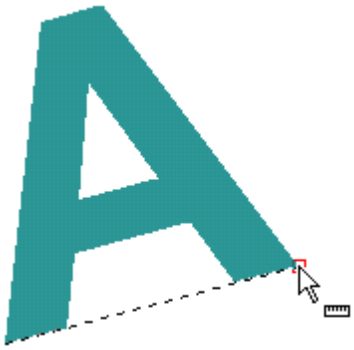
Wenn Sie den Abstand zwischen Kopien oder andere Parameter über das Dialogfeld bearbeiten möchten, klicken Sie im Kontextmenü auf "Eigenschaften".

Meß-/Korrekturfunktionen

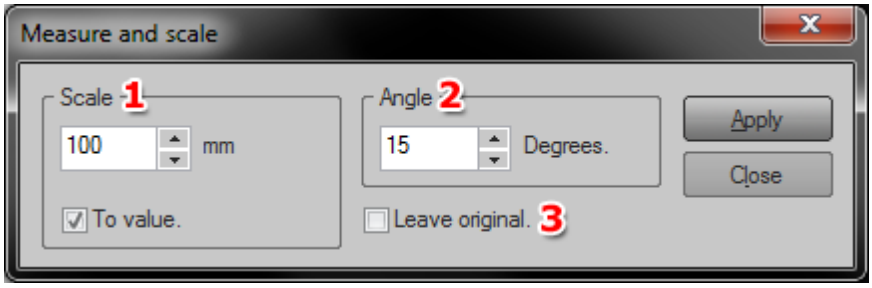
Diese dienen der Messung und Korrektur von Abstand (Länge) und Winkel.

Zur Anpassung von ein oder mehreren Objekten wählen Sie das letzte Objekt zuerst aus. Danach wählen Sie im Menü "Anordnen" den Befehl "Abmessen und Skalieren" gewählt.

Drehen, z.B. anhand von Meß-/Korrekturfunktionen
Nach dem Scannen und Vektorisieren stehen Objekte meist schief auf dem Bildschirm. Mit Hilfe der Meß-/Korrekturfunktionen können Sie ein solches Objekt auf einfache Art gerade ausrichten. Dazu wählen Sie zunächst das Objekt aus und danach die Meß-/Korrekturfunktion. Nun suchen Sie zwei horizontal auf dem Objekt liegende Punkte aus und ziehen dann mit gedrückt gehaltener Maustaste eine gestrichelte Linie zwischen den beiden Punkten.

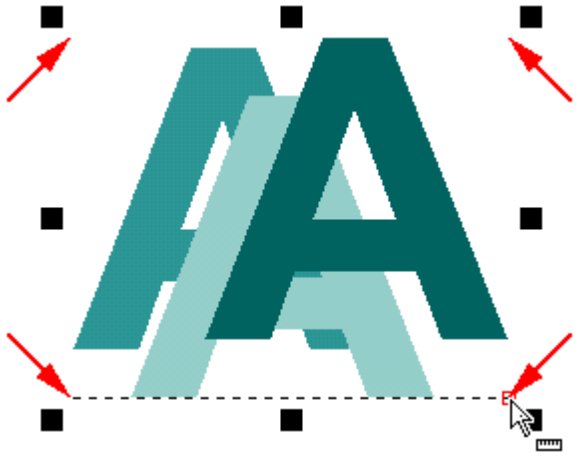


Nach dem Loslassen der Maus erscheint folgender Dialog:



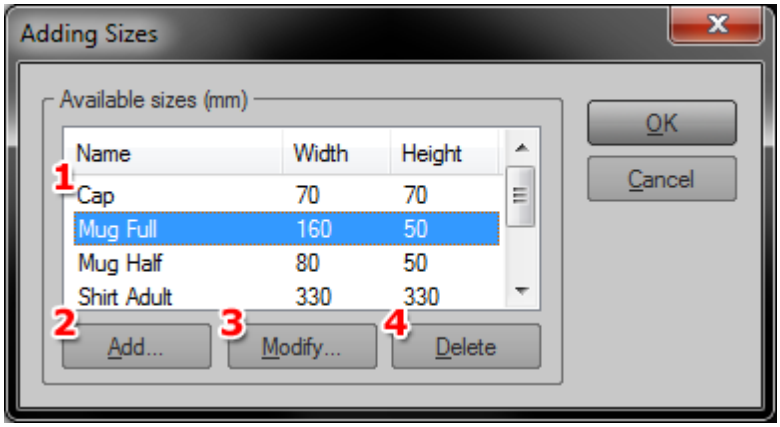
Wenn Sie unter "Ecke" (2) "0" eingeben, wird das Objekt gerade ausgerichtet.

Mit diesem Dialog paßt man auch die Größe von Objekten an (1). Dies ist eine gute Methode zum der Länge nach Anpassen schräger Seiten. Nach der Wahl mehrerer Objekte ist richtiges Messen oft unmöglich, da die äußersten Objekte nicht immer genau auf einer Linie liegen. Deshalb hat EasySIGN "unsichtbare Handgriffe". Das heißt, gleich hinter den gezeichneten Handgriffen befinden sich Punkte, auf die die Maus automatisch einschnappt. Diese Punkte geben die genaue Breite und Höhe der Objekte an.

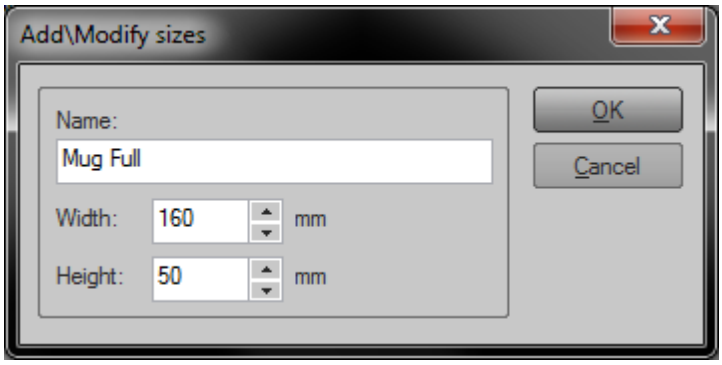


Quick Sizing

Sie können häufig verwendete Größen in EasySIGN speichern und bei erneutem Bedarf anwenden. Klicken Sie im Menü "Anordnen" auf "Transformationen" und anschließend auf "Quick Sizing".



1 Die Liste der verfügbaren Größen.
2 Neue Größe hinzufügen.

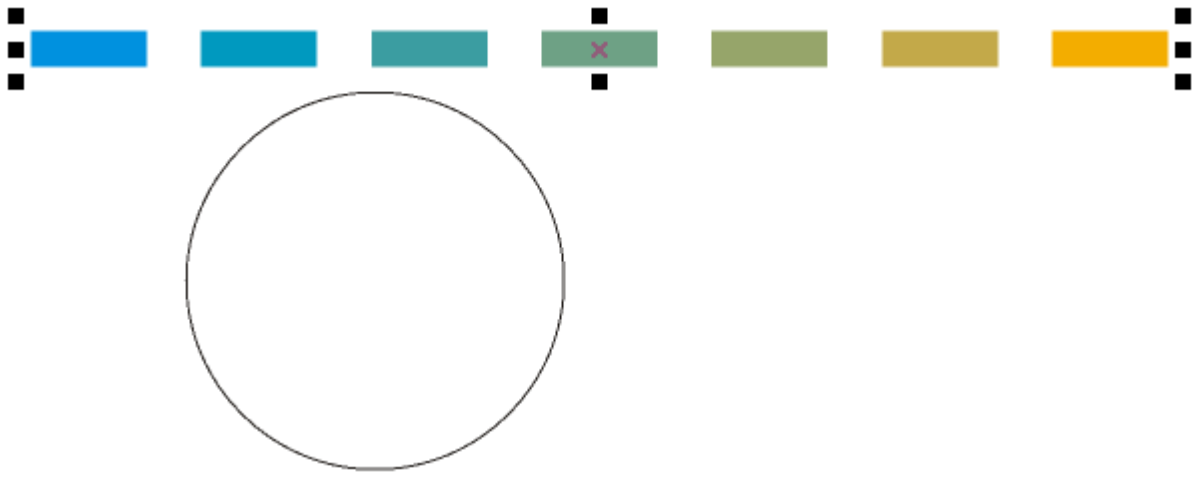


3 Eine ausgewählte Größe ändern.
4 Eine ausgewählte Größe löschen.

Um eine Größe auszuwählen, wählen Sie diese in der Liste aus und klicken auf OK.

Platzieren von Objekten auf einem Pfad

Es ist möglich, ein beliebiges Objekt (einschließlich Gruppen, Effekten und Bitmaps) auf einem offenen oder geschlossenen Vektorpfad zu platzieren.
Hierzu müssen Sie zuerst die Objekte markieren, die Sie auf einem Pfad platzieren möchten.

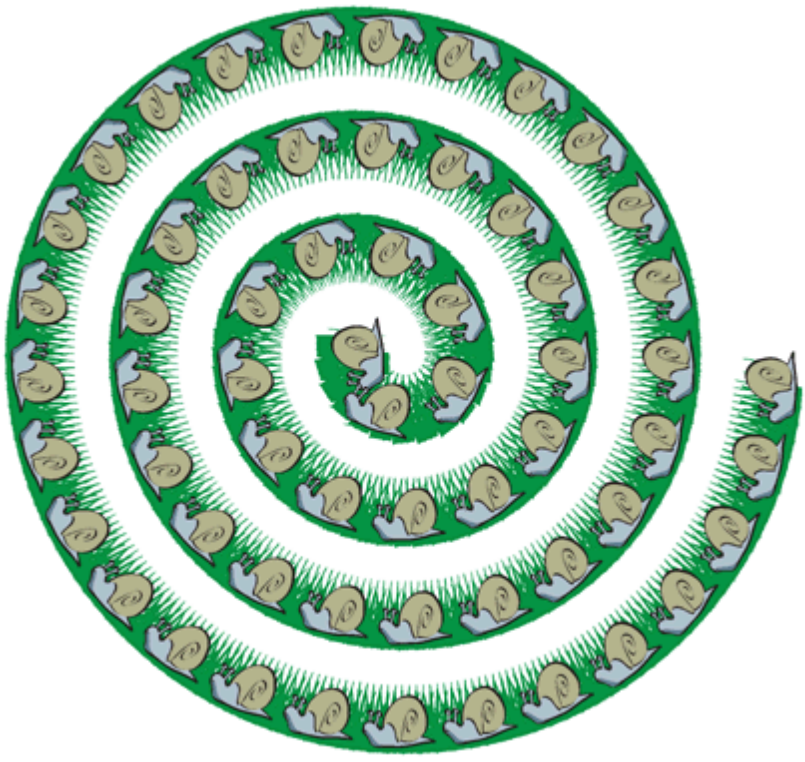


Klicken Sie anschließend im Menü "Anordnen" auf "Objekte auf Pfad" und dann auf den gewünschten Pfad.

Sobald sich die Objekte auf einem Pfad befinden, können Sie im Kontextmenü auf "Objekte mit Pfad drehen" klicken.

Mit STRG+KLICKEN können Sie Objekte auf einem Pfad markieren und ändern. Der Pfad selbst lässt sich anpassen, indem er im Objekt-Manager ausgewählt und dann geändert wird.

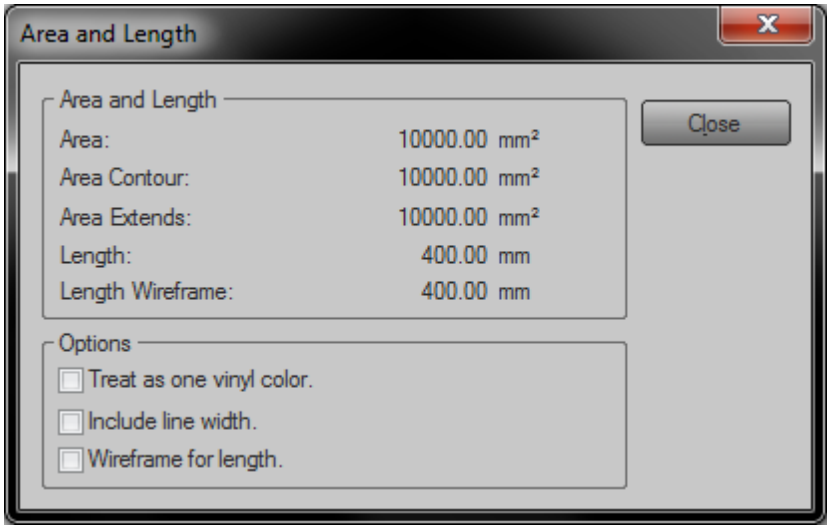
Beispiel



Allgemeine Funktionalität

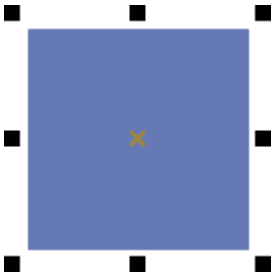
Area and Length

Usage:
Select one or more objects on the worksheet.
Select menu : View > Area and Length.

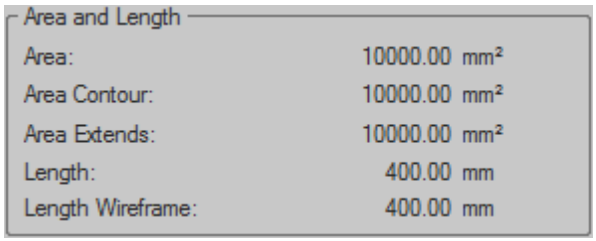


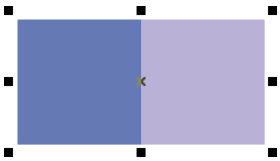
The following results are available in this dialog:

Area
Represents the area of the selected object. When more than one object is selected the silhouette of the objects represents the area that will be calculated.
Consider the following example.

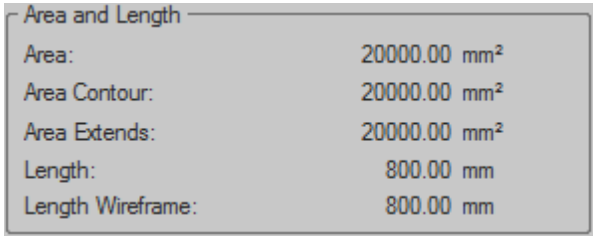


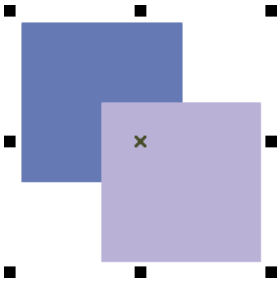
One object, width 100mm, height 100mm.
Result:





Two objects like the one above.
Result:

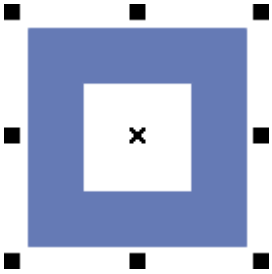




The same objects as above but now overlapping.
Result:

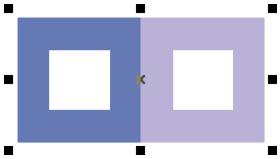
Area and Length		
Area:	17500.00	mm²
Area Contour:	17500.00	mm²
Area Extends:	22500.00	mm²
Length:	700.00	mm
Length Wireframe:	800.00	mm

Area contour
Represents the area of the selected object ignoring any "holes". When more than one object is selected the outline of the objects represents the area that will be calculated.
Consider the following example.



One object, width 100mm, height 100mm with a hole in it (width 50mm, height 50mm).
Result:

Area and Length		
Area:	7500.00	mm²
Area Contour:	10000.00	mm²
Area Extends:	10000.00	mm²
Length:	600.00	mm
Length Wireframe:	600.00	mm



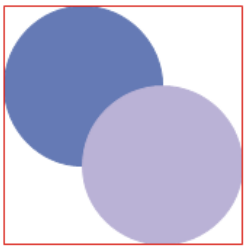
Two objects like the one above.
Result:

Area and Length		
Area:	15000.00	mm²
Area Contour:	20000.00	mm²
Area Extends:	20000.00	mm²
Length:	1200.00	mm
Length Wireframe:	1200.00	mm

The same objects as above but now overlapping.
Result:

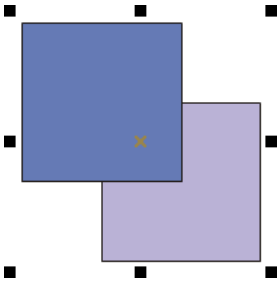
Area and Length		
Area:	13750.00	mm²
Area Contour:	17500.00	mm²
Area Extends:	22500.00	mm²
Length:	1100.00	mm
Length Wireframe:	1200.00	mm

Area extends
Represents the area of the extends of the selected object(s). The extends of an object or objects is the smallest rectangle that can enclose the object(s).
Consider the following example.



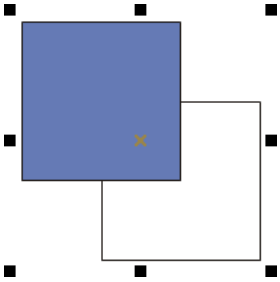
Two objects, the red rectangle around these objects represent the selection extend.

Length
This is the length of all lines that are visible when viewing your worksheet in color mode. Layers, fills and no fills and stacking order are considered when calculating the length. Using this method will make sure that non visible lines will not be calculated.
Consider the following example.



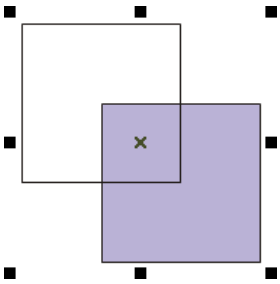
Two overlapping objects, both have a fill.
Result:

Area and Length	
Area:	17500.00 mm²
Area Contour:	17500.00 mm²
Area Extends:	22500.00 mm²
Length:	700.00 mm
Length Wireframe:	800.00 mm



Same as above but the bottom object has no fill, the result will be the same as the result above.

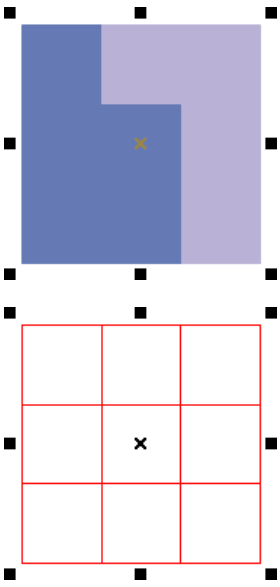
Area and Length	
Area:	17500.00 mm²
Area Contour:	17500.00 mm²
Area Extends:	22500.00 mm²
Length:	700.00 mm
Length Wireframe:	800.00 mm



Same as above but now the overlapping (top) object has no fill.
Result:

Area and Length	
Area:	17500.00 mm²
Area Contour:	17500.00 mm²
Area Extends:	22500.00 mm²
Length:	800.00 mm
Length Wireframe:	800.00 mm

Length wireframe
As the name already implies this is the length of the selected object(s) as you would view them in wireframe mode. So all the visible lines in wireframe will be calculated.
Consider the following example.



Four overlapping objects which all have a fill. Below that the same objects but shown in wireframe.
Result:

Area and Length	
Area:	22500.00 mm²
Area Contour:	22500.00 mm²
Area Extends:	22500.00 mm²
Length:	900.00 mm
Length Wireframe:	1600.00 mm

Options

Treat as one vinyl color	This option is for clarity and will not trigger a recalculation. It just hides the "Area" and "Area contour" values leaving only the "Area Extends".
Include line width.	This option will recalculate the area but now including the line width.
Wireframe for length	This option is for clarity and will not trigger a recalculation. It just hides the "Length" leaving only the "Length Wireframe".

Aufrufen des zuletzt ausgewählten Werkzeugs

Vor Version 4 von EasySIGN konnte das zuletzt ausgewählte Werkzeug mit der TABULATORTASTE aufgerufen werden. Diese Funktion wird jetzt von der ESC-Taste übernommen, weil die TABULATORTASTE jetzt in Textblöcken verwendet wird. Das erste Element im Kontextmenü der Objekte ist die Option "Vorheriges Werkzeug", die die gleiche Funktion wie die ESC-Taste ausführt.
Es ist nicht mehr erforderlich, zuerst das Auswahlwerkzeug auszuwählen, bevor Sie einen Spezialeffekt zu einem soeben erstellten Objekt hinzufügen. Sie können beispielsweise ein Rechteck erstellen und ohne Werkzeugwechsel einen Effekt anwenden.

Kontextmenü (das über die rechte Maustaste aufgerufen wird)

Das Kontextmenü wurde seit Version 4 von EasySIGN geändert. Es ist nicht mehr erforderlich, zuerst das Auswahlwerkzeug auszuwählen, bevor Sie das Kontextmenü aufrufen.

Zentriert einfügen

Wenn Sie ein Objekt einfügen, das Sie in EasySIGN kopiert haben wird dies immer mit den ursprünglichen Koordinaten eingefügt. Dies ist eine wichtige Funktion. In einigen Fällen ist diese Funktion jedoch nicht anwendbar. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn Sie einen anderen Bereich als den Bereich vergrößert haben, in dem das Objekt kopiert wurde.

Wenn Sie im Menü "Bearbeiten" auf "Zentriert einfügen" (oder auf die entsprechenden Befehle im Kontextmenü) klicken, wird das Objekt mittig in die aktuelle Ansicht eingefügt.

Spezielles Kopieren

Mit dieser Funktion können Sie das gesamte Arbeitsblatt oder eine Markierung davon in die Zwischenablage kopieren. Anschließend können Sie diese Kopie in eine E-Mail-Vorlage, Arbeitsbeschreibung, Rechnung usw. einfügen.
Klicken Sie im Menü "Bearbeiten" auf "Spezielles Kopieren" und dann auf "Als Bitmap in die Zwischenablage". Mit diesem Befehl wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie den Farbraum sowie die Größe und Auflösung der Bitmap angeben können.

Vektorpfade in Bitmaps

PSD-Dateien (das systemeigene Photoshop™-Format) und andere Dateien können Vektorpfade enthalten. Wenn diese Art von Bitmaps von EasySIGN importiert wird, werden die zugehörigen Vektorpfade mit der Bitmap gruppiert. Die DVD "LIBRARIES" (Bibliotheken) enthält den Ordner "\BITMAP\Masked\Fonts\Chrome005\", in dem jeder Bitmap ein Vektorpfad zugeordnet ist. Sie können diesen Pfad als Schnittform

verwenden.

Alpha-Channels in Bitmaps

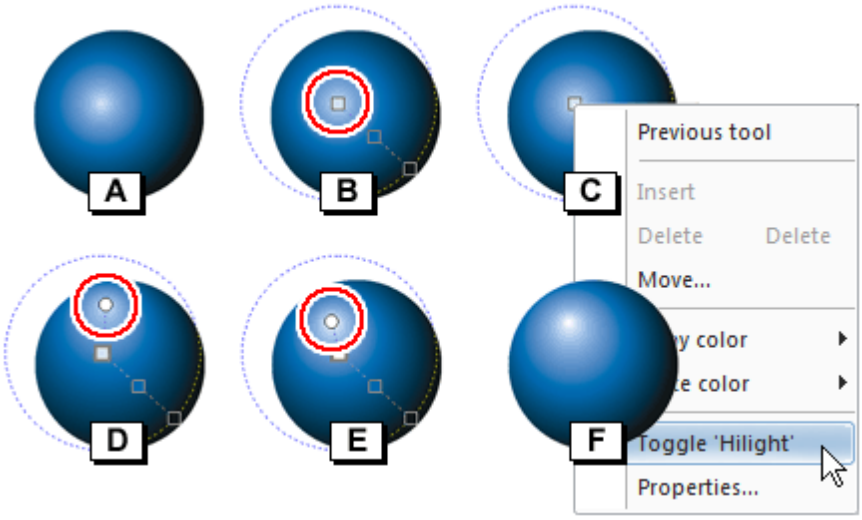
Wie einige andere Dateitypen können auch PSD-, PNG- und TIFF-Dateien neben normalen Bitmap-Informationen Alpha-Channel-Informationen enthalten.
Bei dem so genannten 'Alpha-Channel' handelt es sich um eine Graustufenmaske, die es EasySIGN ermöglicht, diese Bitmap-Art transparent oder maskiert zu verarbeiten. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt kann von EasySIGN nur das Format TIFF als CMYK zusammen mit einem Alpha-Channel importiert werden. PSD- und PNG-Dateien müssen RGB-Dateien sein. Sie können diese jedoch im Anschluss an den Import in CMYK konvertieren. Weitere Informationen zu Transparenz und dem Verfahren zu deren Anwendung finden Sie unter dem entsprechenden Thema.

Vorschauen in Windows Explorer

Von jedem durch EasySIGN unterstützten Dateiformat wird in Windows Explorer eine Vorschau angezeigt. Dies bedeutet, dass nicht nur Arbeitsblätter, sondern auch ClipArt- und Vorlagendateien angezeigt werden.

Hervorhebung (heller Spot) in radialen Farbverlauffüllungen

Radiale Farbverlauffüllungen in EasySIGN unterstützen eine so genannte "Hervorhebung".



A Markieren Sie ein Objekt, und wenden Sie darauf eine radiale Farbverlauffüllung an.

B Klicken Sie auf das Werkzeug zum Anpassen von Farbverlauffüllungen, und bewegen Sie den Cursor über den letzten Knoten.

C Drücken Sie die rechte Maustaste, und klicken Sie im Kontextmenü auf die Option "Markierung ein/aus".

D Ein Knoten, der die Position des hellen Spots angibt, wird angezeigt.

E Verschieben Sie den hellen Spot nach Bedarf.

F Vergleichen Sie die Farbverlauffüllung mit der in Schritt "A" angewendeten Füllung.

Verschmelzen von Bitmaps

Ab Version 5 können auch Bitmaps verschmolzen werden. Der dafür erforderliche Arbeitsablauf ist mit demjenigen für Vektorobjekte identisch. Das folgende kurze Beispiel soll dies erläutern.

Originalobjekte: eine Bitmap und Text.

Markieren Sie zuerst die Bitmap und dann den Text. Klicken Sie anschließend im Menü "Bearbeiten" auf "Verschmelzen" und dann auf "Zuletzt ausgewählte Maske".

Mit STRG+KLICKEN oder mithilfe des Objekt-Managers können Text und Bitmap noch wie zuvor bearbeitet werden.

Sie können auch mehrere Verschmelzungen anwenden.

Wenn Ihre Lizenz es zulässt, können auf die Verschmelzungen und die Bitmap zusätzliche Effekte angewendet werden.

Offene Pfade

Beim Importieren von Vektordateien (z. B. von Arbeitsblättern mit der Erweiterung .AI) in EasySIGN geschieht es gelegentlich, dass nicht alle Formen wie erwartet geschlossen werden. Dies trifft insbesondere bei der Verwendung von Software zu, die über keine aktuellen Exportfilter verfügt. Die manuelle Behebung dieses Fehlers kann sehr mühsam sein, wenn jede Form im Job einzeln überprüft werden muss.

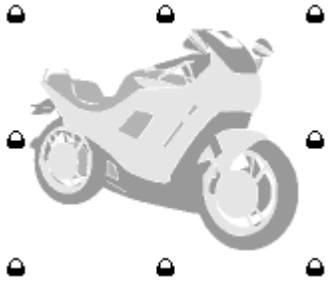
In EasySIGN wurde ein neues, sehr präzises Verfahren implementiert, das den Fehler mit optimalen Ergebnissen behebt.

Arbeitsablauf
Markieren Sie alle zu überprüfenden Objekte. Klicken Sie anschließend im Menü "Bearbeiten" auf "Offene Pfade auswählen". Wenn kein Pfad ausgewählt wird, sind alle Objekte im Arbeitsblatt bereits geschlossen. Falls jedoch Pfade ausgewählt bleiben, können Sie auf die Option "Anordnen" und dann auf "Offene Pfade schließen" klicken. Damit werden alle offenen Pfade in der aktiven Auswahl geschlossen. Anders als beim automatischen Schließen der Arbeitsblätter während des Imports können Sie das Endergebnis bei dieser Vorgehensweise vollständig kontrollieren.

Objekte sperren

Wählen Sie die Objekte, die Sie sperren möchten.

Klicken Sie im Menü "Anordnen" auf "Auswahl sperren" oder auf die entsprechenden Befehle im Kontextmenü für das Objekt. Die Auswahlpunkte des Objekts nehmen die Form kleiner Vorhängeschlösser an, und das Objekt wird gesperrt. Wenn Sie dieses Objekt auswählen, werden die Vorhängeschlösser angezeigt, um zu signalisieren, dass es sich um ein gesperrtes Objekt handelt.



Gesperrte Objekte können nicht versehentlich verschoben oder bearbeitet werden. Es ist besonders beim Nachzeichnen von Bitmaps einfacher, das Bitmapbild vorübergehend zu sperren, als mit gesperrten Ebenen zu arbeiten.

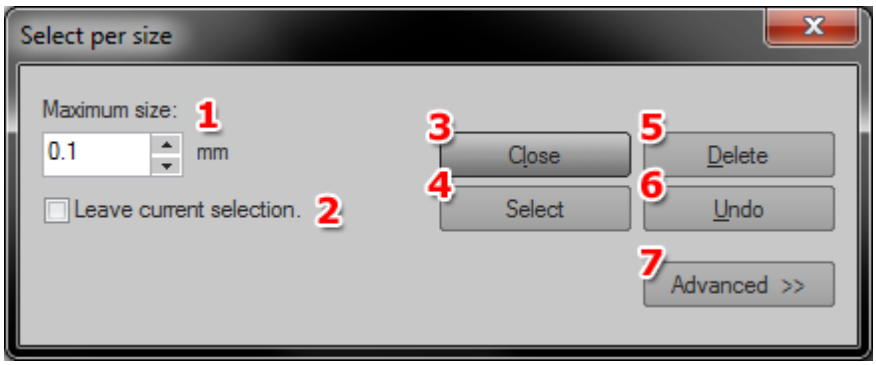
Um ein Objekt freizugeben, klicken Sie im Menü "Anordnen" auf "Auswahl freigeben" oder auf die entsprechenden Befehle im Kontextmenü. Sie können auch alle Objekte eines Arbeitsblatts freigeben. Klicken Sie hierzu im Menü "Anordnen" auf "Alle Objekte freigeben".

Einige Eigenschaften gesperrter Objekte

1. Wenn Ihr Arbeitsblatt gesperrte Objekte enthält, werden über den Befehl "Alle auswählen" im Menü "Bearbeiten" nur Objekte ausgewählt, die nicht gesperrt sind.
2. Gesperrte Objekte können gedruckt oder geplottet werden. Wenn Sie bestimmte Objekte nicht drucken oder plotten möchten, müssen Sie mit Ebenen arbeiten.
3. Gesperrte Objekte können nicht über eine Bereichsauswahl ausgewählt werden. Sie können mehrere gesperrte Objekte über die UMSCHALTTASTE auswählen.
4. Gesperrte und freigegebene Objekte können nicht gemeinsam ausgewählt werden.
5. Gesperrten Objekten können keine Transformationen oder Spezialeffekte zugewiesen werden.
6. Da ein gesperrtes Objekt markiert werden kann, können Sie auch Befehle wie "Passkreuze einfügen" ausführen.
7. Es werden auch alle Umgestaltungen und Bearbeitungsfunktionen im Objekt-Manager blockiert, wenn Sie ein Objekt gesperrt haben.

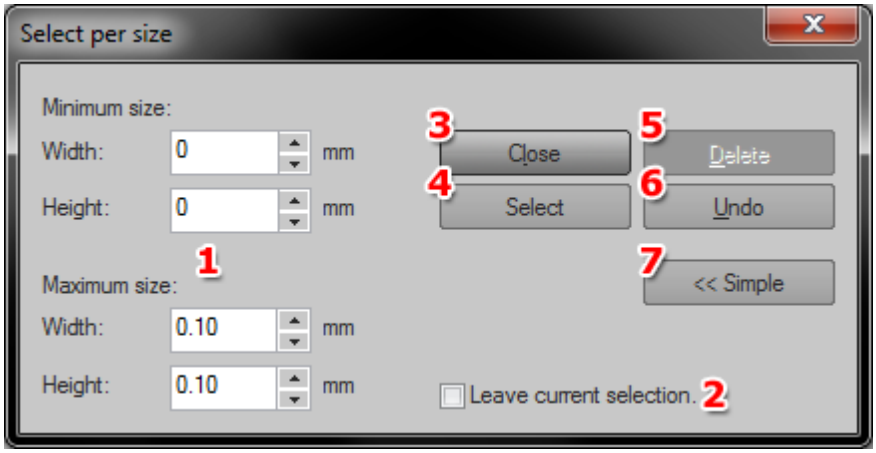
Nach Grösse auswählen

Sie können im Handumdrehen Objekte aus Ihrem Arbeitsblatt entfernen, die bestimmten Größenkriterien entsprechen. In der Regel ist dies ein zeitaufwendiger Vorgang, der jedoch notwendig ist, weil beispielsweise nach einer Vektorumwandlung zahlreiche Objekte für das Plotten zu groß sein können. Sie brauchen diesen Vorgang nicht manuell auszuführen. Klicken Sie stattdessen im Menü "Bearbeiten" auf "Markieren nach" und anschließend auf "Größe".



Dieses Dialogfeld hat zwei Modi, einen einfachen (siehe oben) und einen erweiterten Modus (siehe unten).

1 Hier können Sie die Maximalgröße der auszuwählenden Objekte festlegen.
2 Wenn Sie diese Option aktivieren, wird eine bereits aktive Auswahl zusammen mit der neuen Auswahl ausgewählt.
3 Schließt das Dialogfeld.
4 Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn das Ergebnis ausgewählt werden soll.
5 Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn das Ergebnis gelöscht werden soll.
6 Wenn Sie in diesem Dialogfeld eine Auswahl gelöscht haben, können Sie diesen Vorgang hier rückgängig machen.
7 Diese Option aktiviert den erweiterten Modus.



1 Hier können Sie die Minimal- und Maximalgröße für die Breite und Höhe festlegen.
7 Diese Option aktiviert wieder den Normalmodus.

Objekte von oben auswählen

Diese Funktion wählt identische Objekte aus, die genau übereinander platziert werden. Die einzelnen Objekte werden im Arbeitsblatt nicht angezeigt. Derartige Situationen treten auf, wenn Sie die gleichen Objekte mehrfach an derselben Stelle übereinander eingefügt oder eine Datei importiert haben, in der die Füllung und die Linienart eines

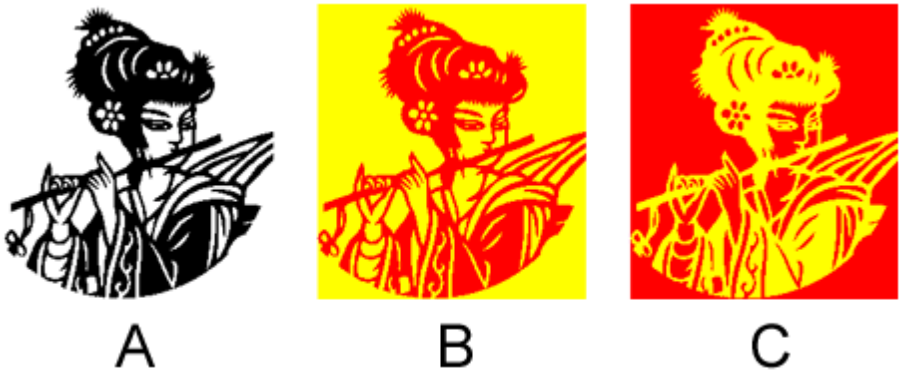
Objekts als separate Formen exportiert wurden.

Klicken Sie im Menü "Bearbeiten" auf "Objekte von oben auswählen".

Bitmaps

1-Bit-Bitmaps

1-Bit-Bitmaps (schwarzweiß) können jetzt mit Hilfe der Farbpalette eingefärbt werden. Diese Farben lassen sich auch ausdrucken.



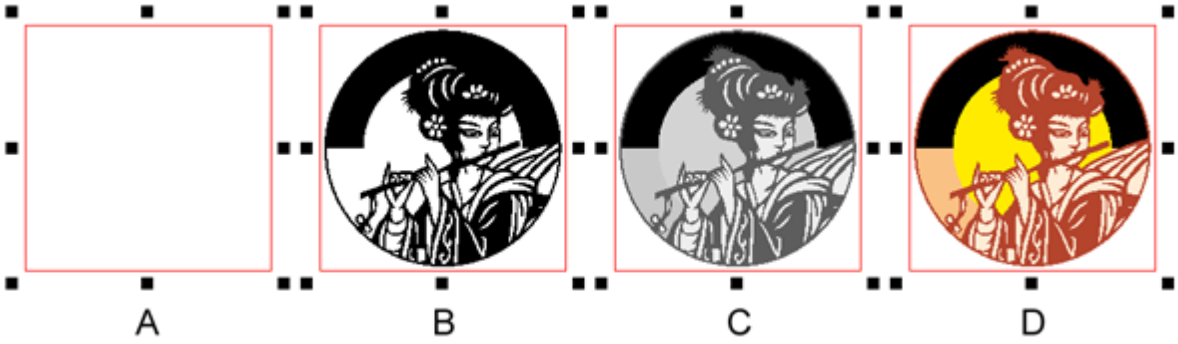
A Original-Bitmap
B Klicken Sie in der Farbpalette mit der linken Maustaste (Füllfarbe) auf das gelbe Farbfeld und mit der rechten Maustaste (Linienfarbe) auf das rote Farbfeld.
C In umgekehrter Reíhenfolge wie oben.

Mit der Farbfunktion für Füll- und Linienfarben können Sie einer 1-Bit-Bitmap auch eine Farbe zuweisen, die nicht in der Farbpalette vorhanden ist.

Manchmal ist es zeitsparender, eine gescannte 1-Bit-Bitmap direkt für den Druck zu verwenden, als sie zuerst in eine Vektorgrafik umzuwandeln. Außerdem kann es beim Vektorisieren hilfreich sein, unter die zu vektorisierende Bitmap ein Duplikat mit einer Kontrastfarbe zu legen, um die resultierende Vektorgrafik mit dem Original vergleichen zu können.

Anzeige einer Bitmap

Es stehen Ihnen jetzt vier verschiedene Anzeigeoptionen für Bitmaps in Umrissansicht zur Verfügung.

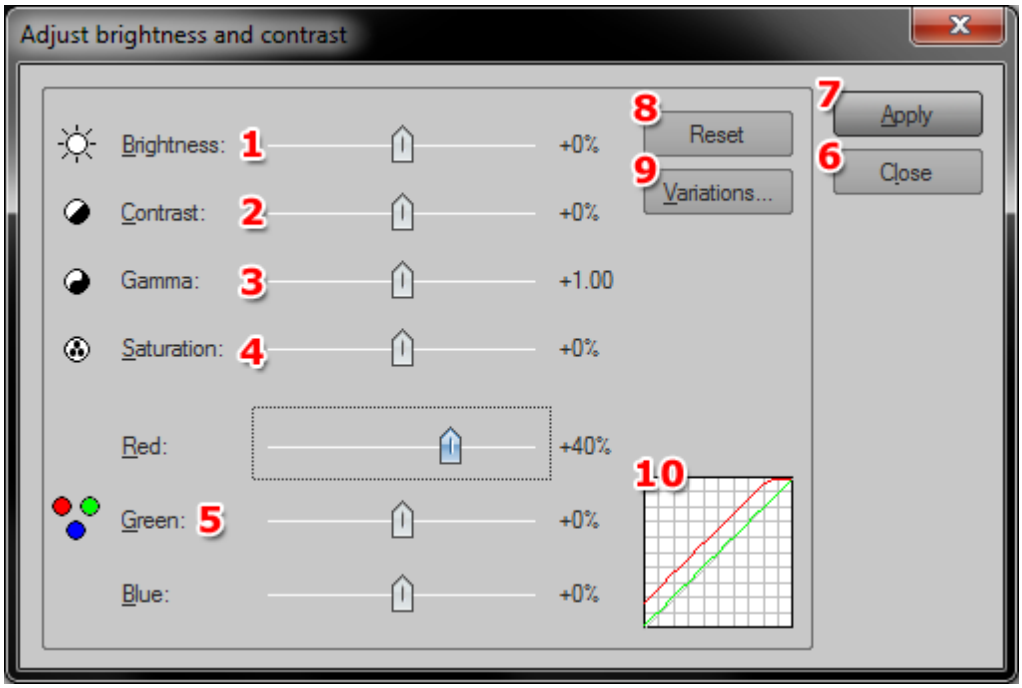


A Rahmen
B Einfache Graustufen
C Graustufen
D Original

Sie finden diese Einstellungen im Menü "Ansicht" unter "Qualität".

Helligkeit und Kontrast

Diese Methode funktioniert folgendermaßen. Wählen Sie eine Bitmap aus, auf die Sie dann mit der rechten Maustaste klicken. Wählen Sie anschließend im PopUp-Menü die Option "Helligkeit und Kontrast einstellen".



1 **Helligkeit**
Hiermit läßt sich die Helligkeit einer Bitmap stärker hervorheben.

2 **Der Kontrast**
Erscheint eine Bitmap zu trüb, kann durch die Vergrößerung dieses Werts der Unterschied zwischen den dunklen und hellen Partien stärker hervorgehoben werden.

3 **Gamma**
Dieses Bildlauffeld paßt die Helligkeit der mittleren Farben der Farbpalette an.

4 **Die Sättigung**
Die Sättigung ist die Stärke oder Reinheit der Farbe.

5 **RGB Einstellungen**
Erscheint eine Bitmap zu rot, grün oder blau, kann der Wert mit dem dazugehörigen Bildlauffeld berichtigt werden.

6 **Schließen**
Mit dieser Schaltfläche schließen Sie den Dialog.

7 **Ausführen**
Mit dieser Schaltfläche wenden Sie die Änderungen aus dem Dialog auf die Bitmap an.

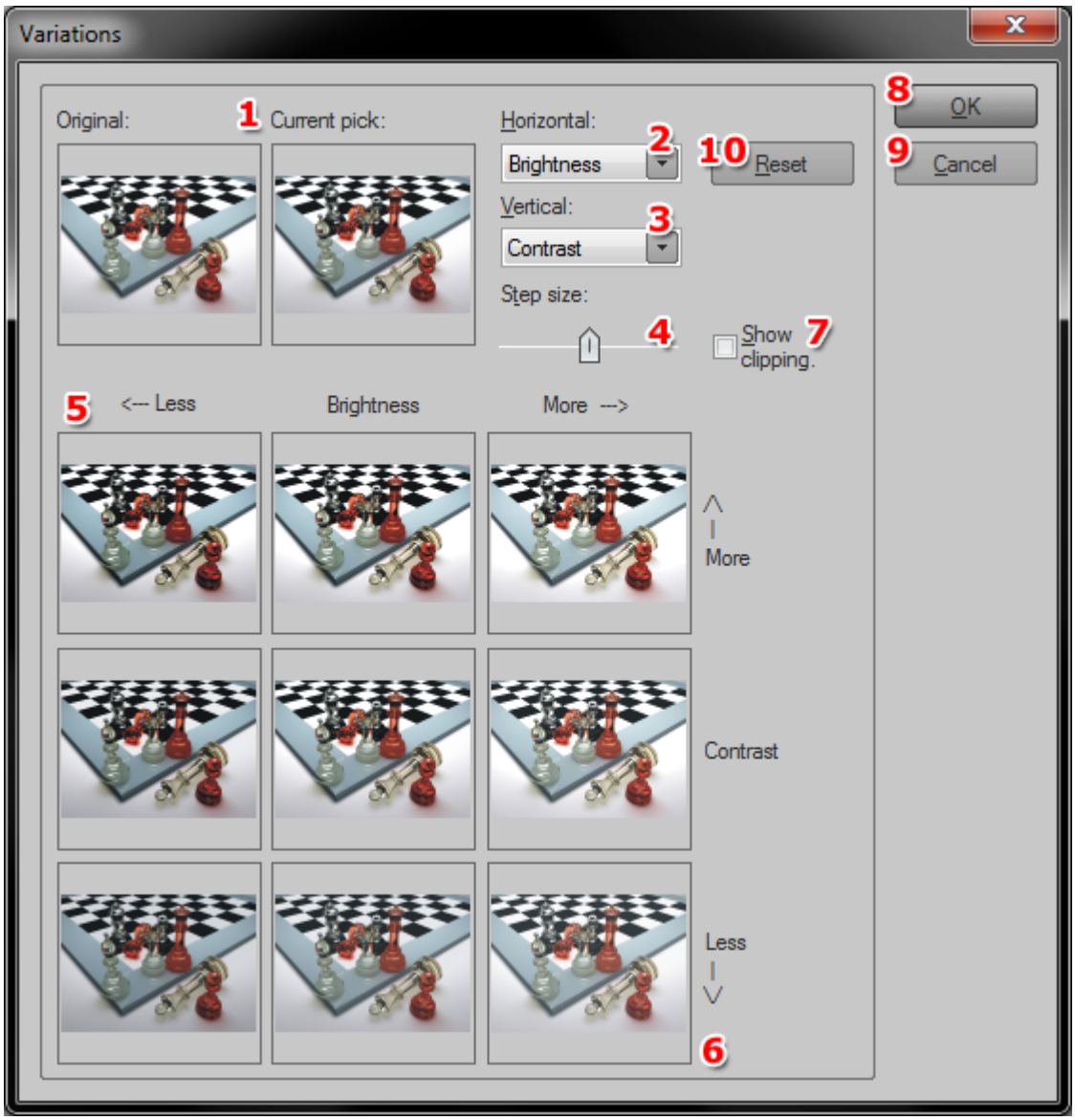
8 **Wiederherstellen**
Mit dieser Schaltfläche setzen Sie den jeweiligen Dialog wieder auf die Grundeinstellungen zurück.

9 **Variationen**
Mit dieser Schaltfläche öffnen Sie den Variationsdialog (siehe die nachfolgende Beschreibung).

10 **Grafik**
In der Grafik wird eine Abbildung der geänderten Farbkurve dargestellt.

Die Variationen

Mit den "Variationen" paßt man den Farbabgleich, den Kontrast, die Sättigung usw. einer Bitmaß visuell an.



1 **Die Vorschau (aktuelles Beispiel)**
Diese zwei Miniaturabbildungen über dem Dialogfenster zeigen das Original und eine Vorschau auf die vorgenommenen Änderungen.

2 **Horizontal**
Hier können Sie wählen, welche Filteroption Sie horizontal im Dialog anzeigen lassen wollen.

3 **Vertikal**
Hier können Sie wählen, welche Filteroption Sie vertikal im Dialog anzeigen lassen wollen.

4 **Schrittgröße**
Hier ist die für die Änderungen gewünschte Schrittgröße einstellbar. Je höher der Wert, desto deutlicher ist die Änderung sichtbar.

5 **Horizontale Anzeige**
Hier werden die horizontalen Bildlauffenster wiedergegeben.

6 **Vertikale Anzeige**
Hier werden die vertikalen Bildlauffenster wiedergegeben.

7 **Grenze zeigen**
Das Einschalten dieser Option bietet eine Vorschau auf jene Gebiete einer Abbildung, die nach Ausführung der Änderungen möglicherweise einen Farbverlust erleiden werden.

8 **OK**
Mit dieser Taste werden alle Änderungen auf die originale Bitmap übertragen und der Dialog geschlossen.

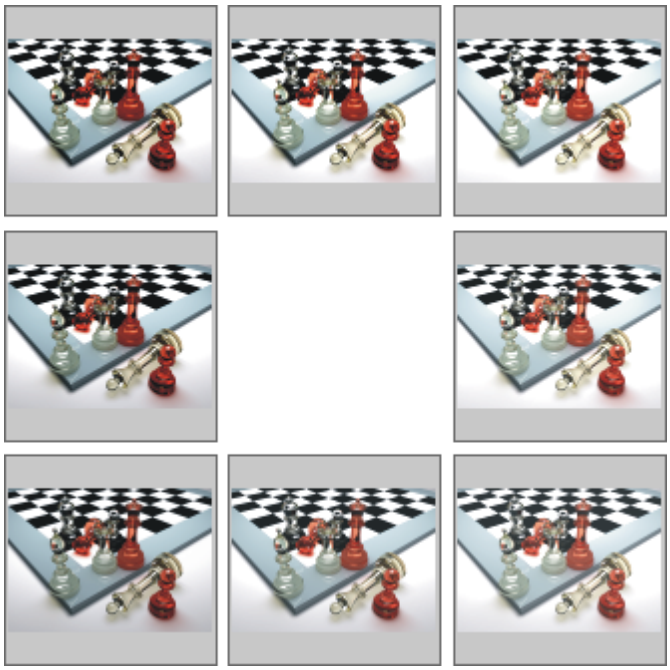
9 **Abbrechen**
Diese Schaltfläche schließt den Dialog ohne Durchführung eventueller Änderungen.

10 **Zurücksetzen**

Mit dieser Schaltfläche werden alle Einstellungen wieder zurückgesetzt.

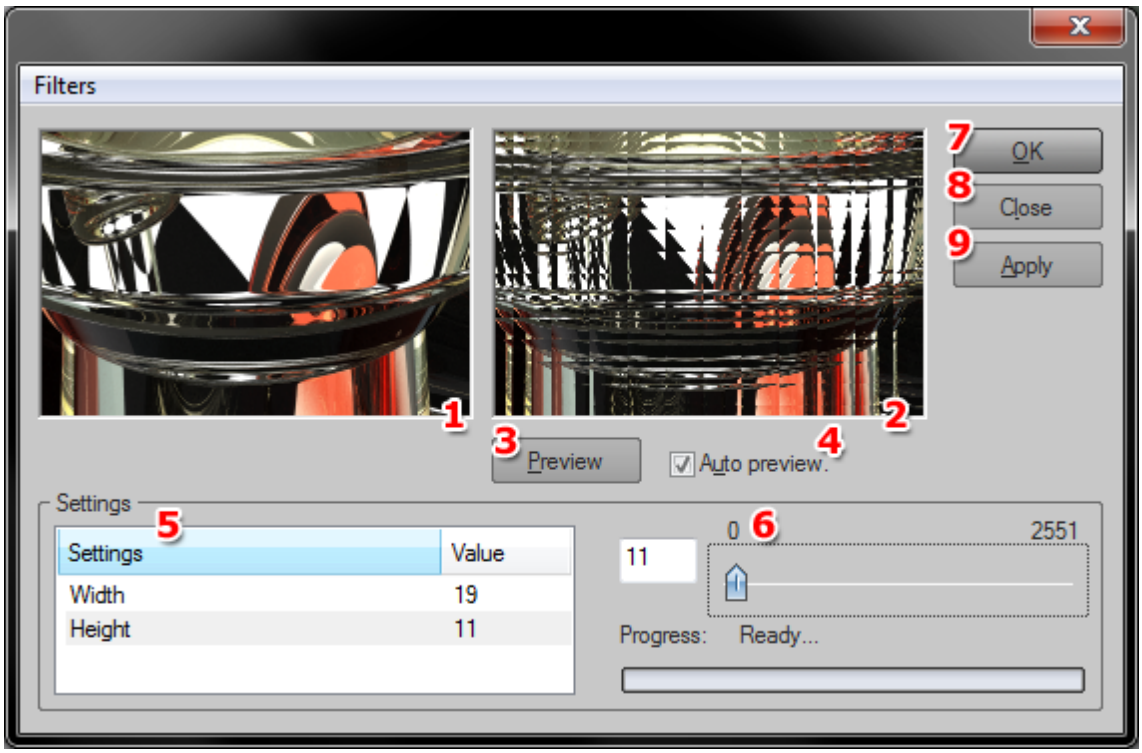
Vorgehensweise

Angenommen, Sie haben unter "Horizontal" die Option Helligkeit und unter "Vertikal" die Option Kontrast gewählt. Um eine Änderung vorzunehmen, klicken Sie einfach jeweils eine der nachfolgenden Miniaturabbildungen an.



Spezialeffekte

Auf jede importierte oder eingescannte Bitmap können Sie auch die Spezialeffekte anwenden. Hierzu aktivieren Sie mit der rechten Maustaste das Menü einer Bitmap und wählen dort die Option "Spezialeffekte" aus. Daraufhin erscheint ein Folgemenü mit den zur Verfügung stehenden Spezialeffekten.

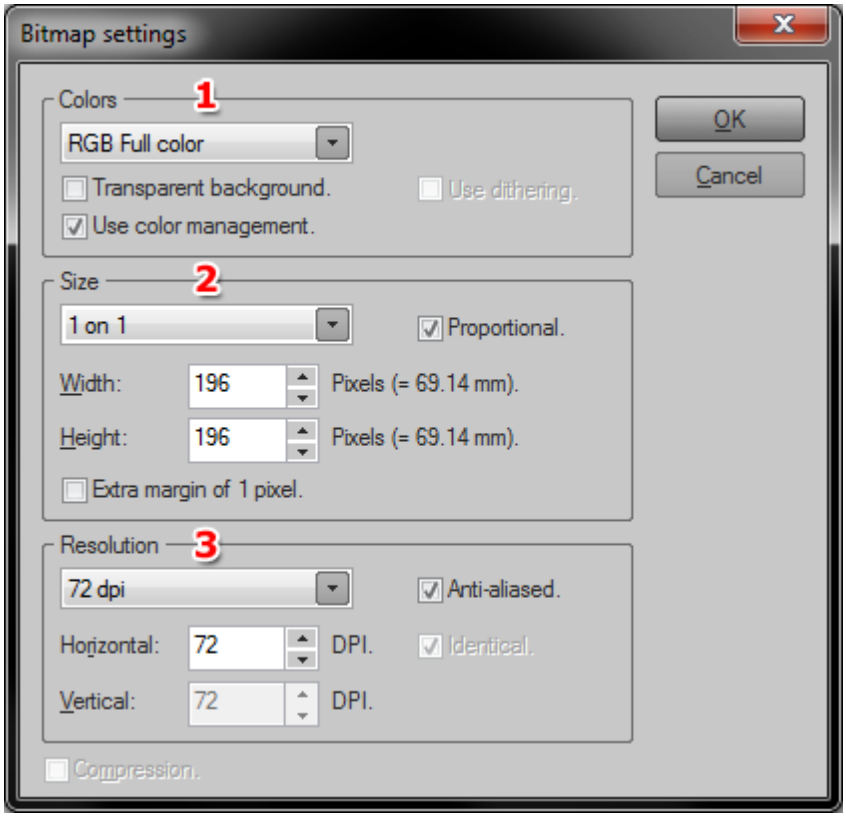


Der Spezialeffektdialog umfaßt die folgenden Optionen.

1 Im linken Fenster steht immer das Original. Setzt man die Maus über das Fenster, ändert sich diese in eine "Hand", mit der die Abbildung im Fenster verschoben und andere Teile der Bitmap betrachtet werden können.
2 Das Vorschaufenster (aktuelles Beispiel).
3 Mit dieser Schaltfläche rufen Sie das Beispiel der Vorschau auf.
4 Wenn die Option "Auto Vorschau" eingeschaltet ist wird jede Änderung aus dem Dialog direkt gezeigt.
5 Mit diesem Bildlauffeld oder durch Eingabe eines Werts in das Fach daneben wird der Effekt auf dem Original vergrößert oder verkleinert.
6 "Fortschritt", hier erscheint die Angabe, wie weit die Anwendung des Effekts bereits fortgeschritten ist.
7 "OK", mit dieser Schaltfläche werden alle vorgenommenen Einstellungen auf die Bitmap angewendet und der Dialog geschlossen.
8 "Schließen", mit dieser Schaltfläche wird der Dialog geschlossen.
9 "Übernehmen", mit dieser Schaltfläche werden alle vorgenommenen Einstellungen auf die Bitmap angewendet.

In Bitmap umwandeln

Dieser benutzerfreundliche Befehl wandelt die auf dem Arbeitsblatt ausgewählten Objekte in ein Bitmapbild um. Wählen Sie die gewünschten Objekte, und klicken Sie im Menü "Bearbeiten" auf "Umwandeln in" und anschließend auf "Bitmap".



1 Hier können Sie unter anderem den Farbraum, beispielsweise RGB, und die Option "Schwarzweiß" auswählen.
2 Hier können Sie die Größe festlegen.
3 Hier können Sie die Auflösung festlegen.

Nachdem Sie die Einstellungen angewendet haben, werden alle ausgewählten Objekte im Arbeitsblatt zu einem einzelnen Bitmapbild umgewandelt.

Bitmapmodus

Sie können mit diesem Befehl ein Bitmap in einen anderen Modus umwandeln. Wählen Sie die gewünschten Bitmaps, und klicken Sie anschließend im Menü "Bitmap" auf "Modus". Wählen Sie dann den Farbraum, in den das Bitmap konvertiert werden soll. Sie können beispielsweise den Farbraum RGB in CMYK (und umgekehrt) umwandeln.

Mit Ebenen arbeiten

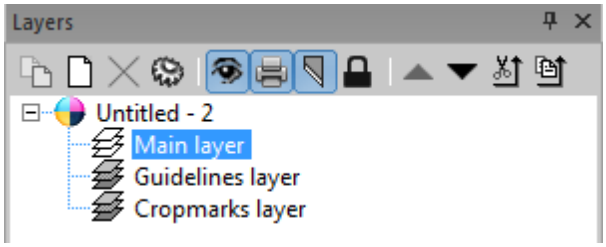
Was ist eine Ebene?

Beim Öffnen eines neuen Dokuments erscheint ein weißer Hintergrund auf dem das Arbeitsblatt angedeutet ist. Auf Dieses können Sie zum Beispiel einzelne Bitmaps importieren, um damit einen Entwurf oder eine Komposition zu erstellen. Bei der Arbeit mit Dutzenden von Bitmaps erspart Ihnen die Verwendung von Ebenen Zeit und Mühe.

Angenommen, Sie arbeiten mit ungefähr 60 Bitmaps. Der Aufbau einer Bitmap auf der Benutzeroberfläche kostet trotz der Schnelligkeit des Programmes Zeit. Durch die Verwendung von Ebenen kann eine Komposition zur Beschleunigung des Bildschirmaufbaus verborgen werden.

Ebenen erstellen

Im Menü "Bild" den Befehl "Ebenen" auswählen.

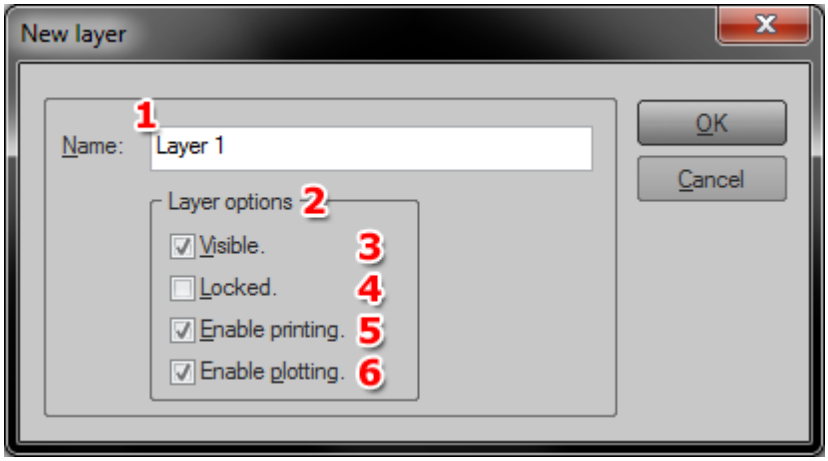


Der Ebenenmanager enthält beim ersten Öffnen immer die Standardebenen. Diese können nicht gelöscht werden. Sie sind folgendermaßen bezeichnet:

1 Hauptebene
2 Hilfslinienebene
3 Paßkreuzebene

Beim Öffnen des Fensters ist zuerst immer die Hauptebene aktiviert. Die Hilfslinienebene und die Paßkreuzebene kann man nach Bedarf auswählen, ihre Reihenfolge bezüglich der anderen Ebenen verändern und alle sonst noch verfügbaren Einstellungen daran vornehmen. Diese Ebenen können jedoch nicht aktiviert werden.

Schaltfläche	Funktion
	Hiermit öffnen Sie einen Dialog, um eine neue Ebene hinzuzufügen.



In diesem Dialog finden Sie folgende Einstellungsmöglichkeiten.

Der Name (1)
Hier geben Sie den für die Ebene vorgesehenen Namen ein. Diesen sollten Sie sich gut merken können.

Optionen der Ebenen (2)

Sichtbar (3)
Mit dieser Option wird festgelegt, ob eine Ebene gezeigt wird.

Gesperrt (4)
Kein einziges Objekt dieser Ebene kann nach dem Sperren verschoben oder bearbeitet werden.

Ausdrucken (5)
Mit dieser Option wird festgelegt, ob eine Ebene gedruckt werden darf.

Plotten (6)
Mit dieser Option wird festgelegt, ob eine Ebene geplottet werden darf.

Öffnet einen Dialog, in dem die Eigenschaften der gewählten Ebene festgelegt werden können.

Die gewählte Ebene löschen.

Die gewählte Ebene ein Stufe nach oben versetzen.

Die gewählte Ebene ein Stufe nach unten versetzen.

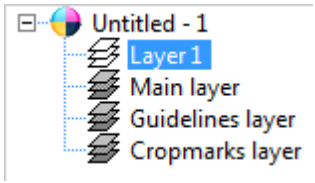
Die markierten Objekte in eine Ebene nach Wahl verschieben.

Die markierten Objekte in eine Ebene nach Wahl kopieren.

Der mögliche Status einer Ebene

Die folgenden Zeichnungen verdeutlichen den möglichen Status einer Ebene.

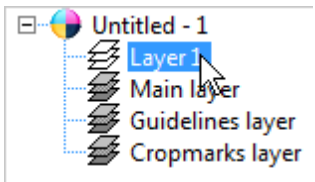
Ausgewählt



Die Eigenschaften ausgewählter Ebenen kann man mit Hilfe der Schaltflächen des Dialogs bearbeiten.

Ebenen werden durch Anklicken ausgewählt.

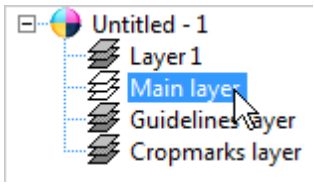
Aktiv



"Aktiv" bedeutet, daß zum Beispiel eine importierte Zeichnung in die aktive Ebene gesetzt wird. Die aktive Ebene wird durch einen Punkt gekennzeichnet.

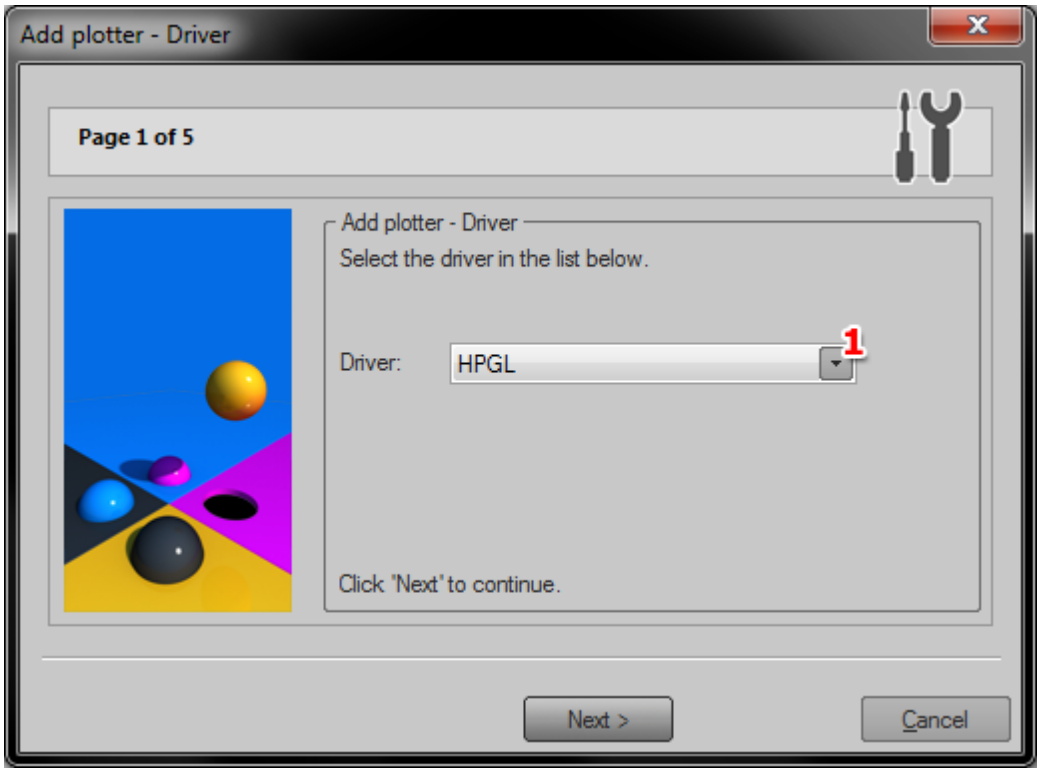
Die Ebenen werden durch Doppelklick aktiviert.

Aktiv und ausgewählt

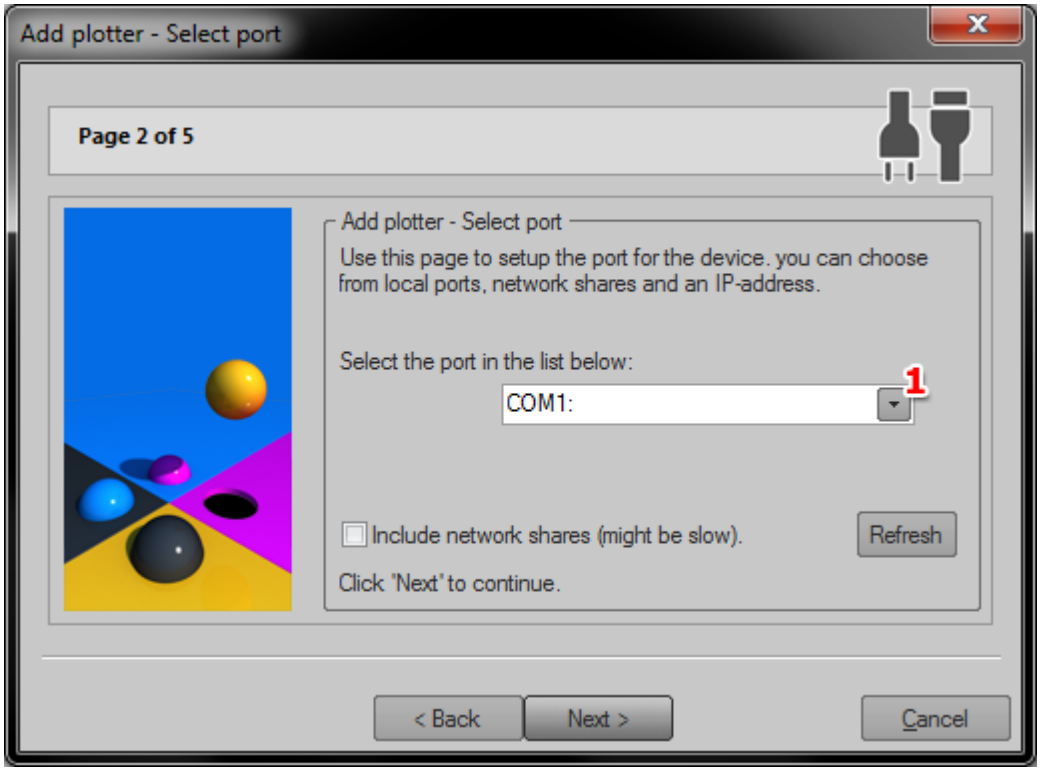


Add a plotter

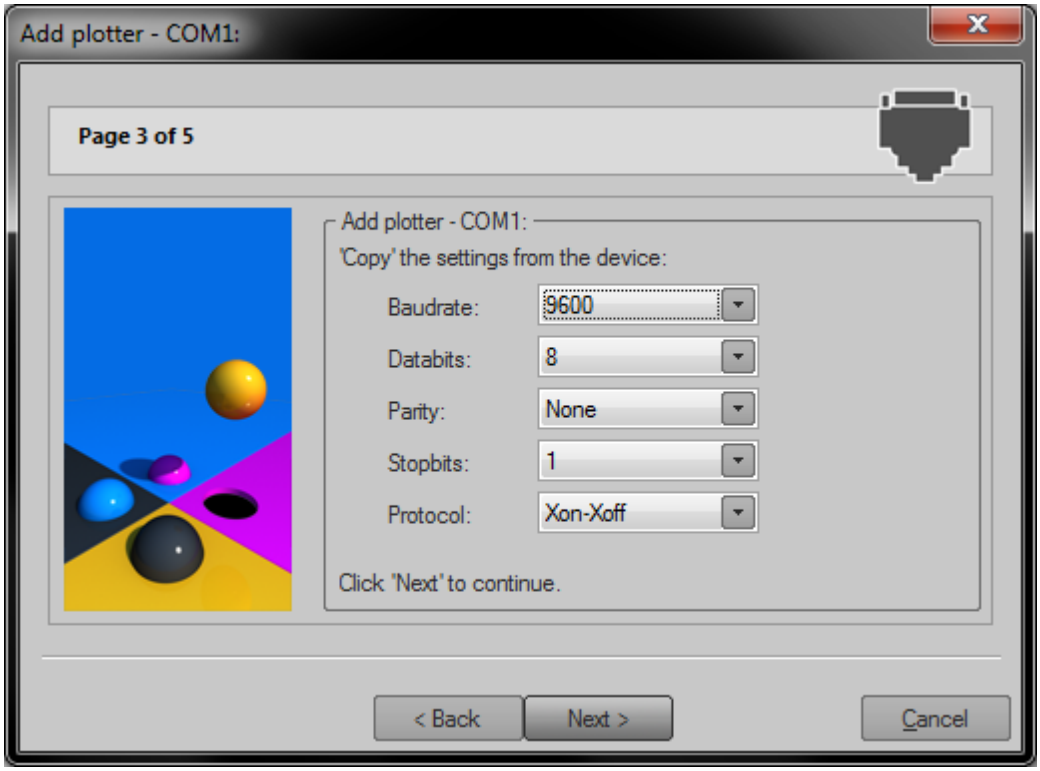
To add a plotter select the menu 'File > Device Setup > 'Add Plotter Wizard...'.



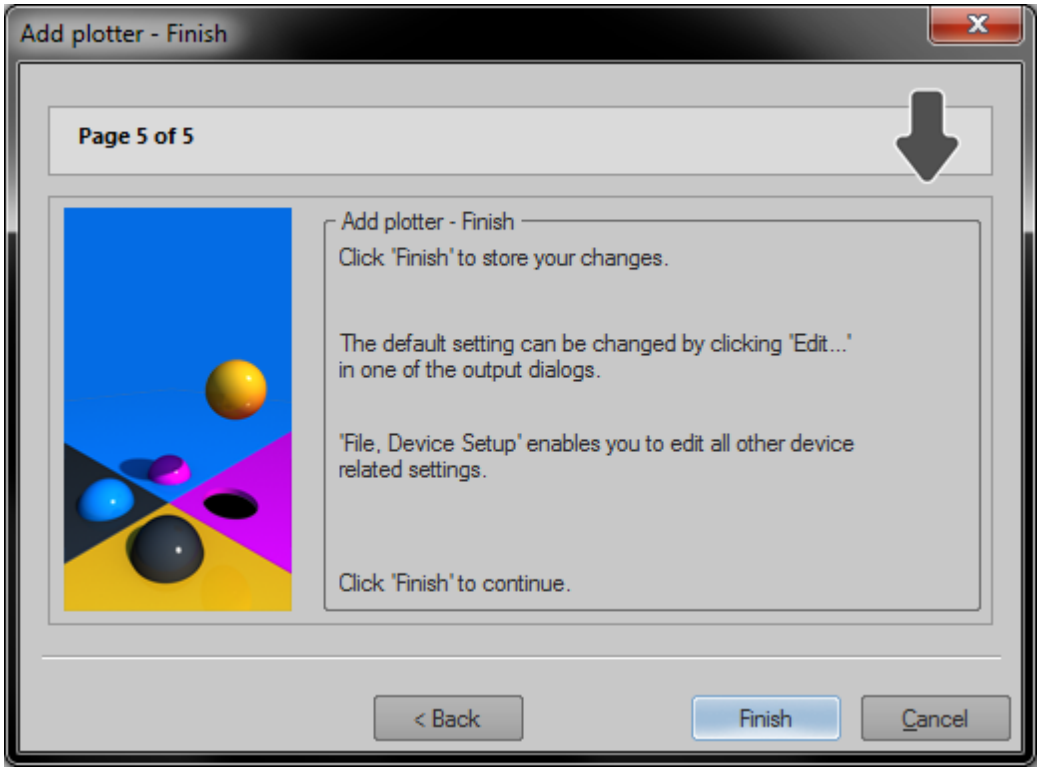
Select from the dropdown for drivers (**1**) the desired device. Click 'Next'.


Add plotter - Select port
Page 2 of 5
Add plotter - Select port
Use this page to setup the port for the device. you can choose from local ports, network shares and an IP-address.
Select the port in the list below:
COM1:
1
Include network shares (might be slow).
Refresh
Click 'Next' to continue.
< Back
Next >
Cancel

Select from the dropdown for Ports (**1**) the Port your device has been connected to. Click 'Next'.



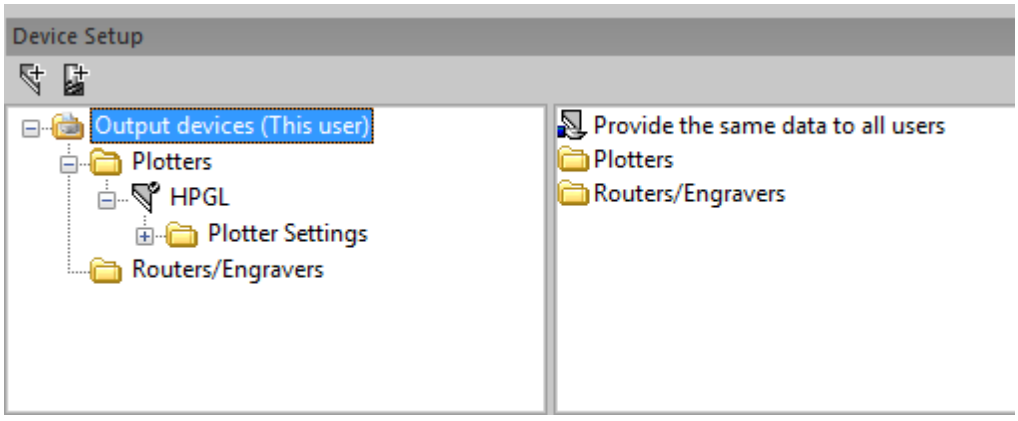
How this page will look depends on the selected Port from the previous page. On this page make your settings according the manual supplied with your device.


Add plotter - Finish
Page 5 of 5
Add plotter - Finish
Click 'Finish' to store your changes.
The default setting can be changed by clicking 'Edit...' in one of the output dialogs.
'File, Device Setup' enables you to edit all other device related settings.
Click 'Finish' to continue.
< Back
Finish
Cancel

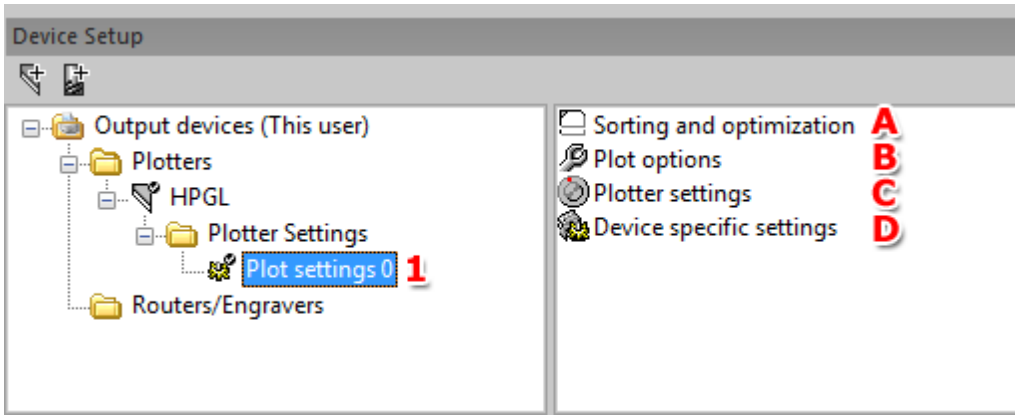
To finish the installation of your device, click 'Finish'.

Plotter-Einstellungen

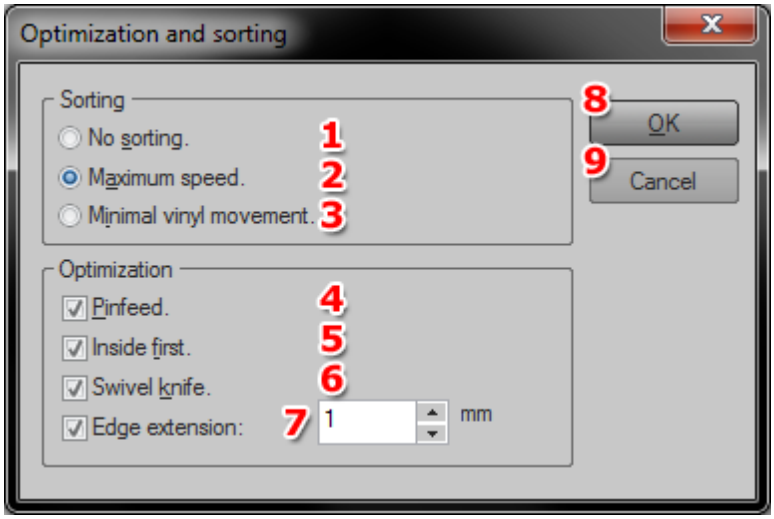
Select the menu 'File > Device Setup > Open...'. The following Window will become visible.



On the left open the folder 'Plotter Settings' and click on 'Plot Setting 0'. On the right the available plotter settings will become visible.



A Sortieren und optimieren



1 Nicht sortieren
Das Plotten des Entwurf erfolgt in der Reihenfolge in den man gezeichnet hat.

2 Geschwindigkeit
Die einzelnen Gegenstände werden sortiert, so daß so schnell wie möglich geplottet wird.

3 Folientransport
Durch diesen Sortiervorgang werden die Folien so wenig wie möglich transportiert. Dies fördert die Plotgenauigkeit, geht aber auf Kosten der Geschwindigkeit.

4 Randlochung
Bei Plottern mit Randlochung berücksichtigt EasySIGN die Eigenschaften dieser Plotter.

5 Innen zuerst
Die Innenseite eines kombinierten Objekts, z.B. der Buchstaben "O", wird zuerst geschnitten. Hierdurch wird die Plotqualität von Kleinbuchstaben erhöht. Weiterhin ist für das Fräsen, bei dem Formen frei werden, diese Funktion erforderlich.

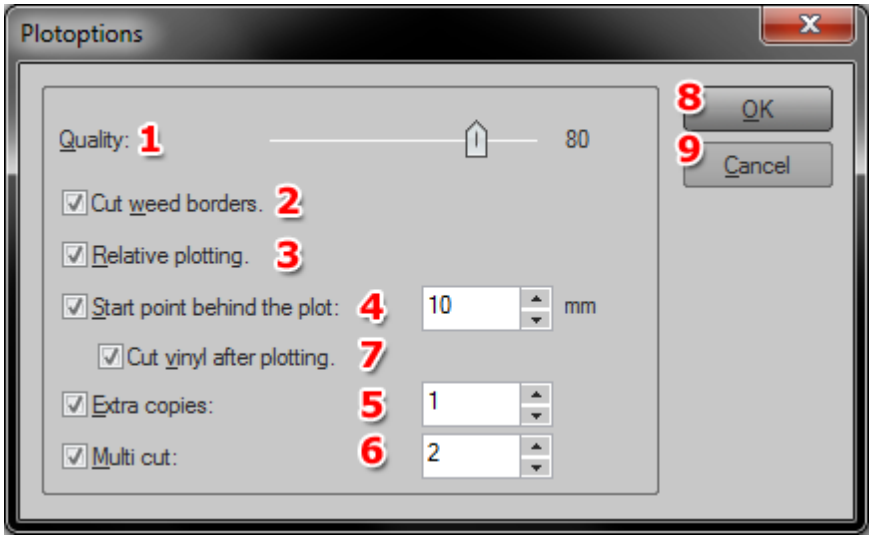
6 Schleppmesser
Die Plotdaten wird für die Einsatz von ein Plotter mit Schleppmesser optimiert, Fehler / Ungenauigkeiten werden hierdurch auf ein Minimum beschränkt.

7 Ecken einschneiden
Der Plotter wird in die Ecke und bei geschlossene Formen (beim Anfang / Endpunkt) etwas weiter durchschneiden, hiermit wird das Entgittern erleichtert. Wie weit durchgeschnitten wird, können Sie hier eingeben.

8 OK
Führt die vorgenommenen Änderungen durch und schließt den Dialog.

9 Abbrechen
Schließt den Dialog ohne Änderungen.

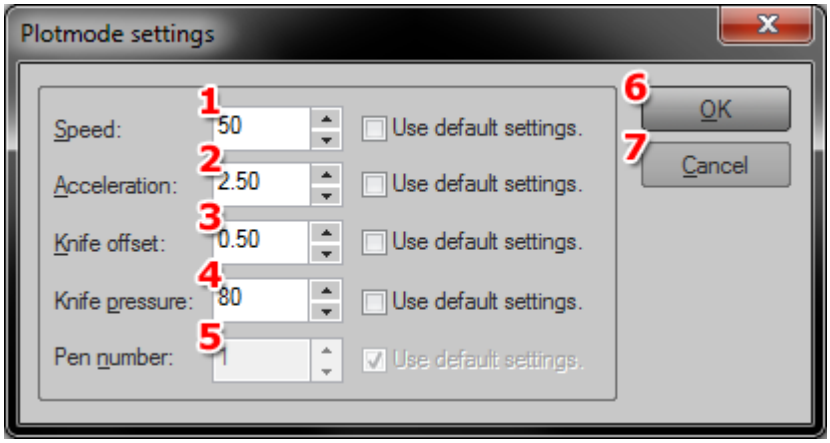
B Plotoptionen



1 Qualität
Die Schnittgenauigkeit der Kurven. Eine höhere Genauigkeit geht auf Kosten der Geschwindigkeit ("Qualität 80" ist meistens die beste Wahl).
2 Entgitterungshilfen schneiden
Wenn Entgitterungshilfen auf dem Arbeitsblatt verwendet werden, kann hier eingegeben werden, ob diese standardmäßig geplottet werden sollen oder nicht.
3 Relativ Plotten
Die linke untere Ecke Ihrer Zeichnung ist gleich dem Nullpunkt Ihres Plotters. Ist diese Funktion ausgeschaltet (= Absolut Plotten) denn werden die X/Y Koordinaten wie auf den Bildschirm bei Plotten berücksichtigt.

4 Anfangspunkt hinter dem Plot
Das Messer wird nach dem Plotten hinter den Plot positioniert, gleichzeitig wird hier der neue Nullpunkt gesetzt. Hier kann man auch den Wert für den Abstand eingeben. Nicht auf jedem Plotter ist diese Option möglich.
5 Zusätzliche Kopien
Hier aktiviert man, ob und wie viele zusätzliche Kopien für jede Zeichnung erstellt werden sollen.
6 Mehrmals Schneiden
Hier aktiviert man, ob der Plotter jede Schnittlinie mehrmals schneiden soll und wenn ja, wie häufig. Diese Option ist vor allem für schweres Material nützlich, das normalerweise nicht auf einmal durchtrennt werden kann.
7 Folie abschneiden
Diese Option sorgt dafür, daß der Plotter nach jedem Auftrag das Material von der Rolle abschneidet. Sie steht nur zur Verfügung, wenn der Plotter diese Funktion unterstützt.
8 OK
Führt die vorgenommenen Änderungen durch und schließt den Dialog.
9 Abbrechen
Schließt den Dialog ohne Änderungen.

Plottereinstellungen


Plotmode settings
1 Speed: 50 Use default settings.
2 Acceleration: 2.50 Use default settings.
3 Knife offset: 0.50 Use default settings.
4 Knife pressure: 80 Use default settings.
5 Pen number: 1 Use default settings.
6 OK
7 Cancel

1 Geschwindigkeit
Hiermit stellt man die Plottergeschwindigkeit ein, was sich vor allem auf gerade Linien auswirkt.
2 Beschleunigung
Hier wird eingestellt wie schnell der Plotter auf maximale Geschwindigkeit kommt, also beschleunigt.
3 Offset

Nur notwendig für Plotter mit Schleppmesser. Für diese Geräte ist ein Korrekturwert nötig um genau Schneiden zu können. Diese Wert können Sie hier eingeben.

4 Der Messerdruck
Bestimmt mit wieviel Druck der Plotter schneiden soll.

5 Stiftnummer
Unterstützt Ihr Plotter mehrere Stifte oder Messer, können Sie hier bestimmen welche verwendet werden soll.

6 OK
Führt die vorgenommenen Änderungen durch und schließt den Dialog.

7 Abbrechen
Schließt den Dialog ohne Änderungen.

D Device Specific

How this dialog will look is dependent on the selected plotter driver.

Die meisten Plotter unterstützten nicht alle hier möglichen Einstellungen. Erscheint eine von ihnen grau, unterstützt Ihr Plotter diese Funktion nicht. Vielleicht läßt sich der betreffende Wert am Plotter selber einstellen. Lesen Sie dazu bitte das Handbuch zu Ihrem Plotter.

Wenn Sie das Häkchens bei "Standardeinstellungen" entfernen, wird die Standardeinstellung des Plotters verwendet.

CMS (Color Management System)

CMS Allgemein

EasySIGN wird mit einem erweiterten Color Management System geliefert. Nach der Installation von EasySIGN wird CMS standardmäßig aktiviert.

Was ist CMS?

Beim Arbeiten mit Farben ist eine einheitliche Farbdarstellung auf verschiedenen Geräten, wie Monitoren und Druckern, entscheidend. Diese Geräte müssen farbmetrische Informationen austauschen können, um ein vorhersehbares Endresultat zu erzielen.

Farben werden vom menschlichen Auge subjektiv wahrgenommen. Jedes Gerät innerhalb eines Produktionsprozesses verfügt über einen anderen Farbbereich. So kann ein Monitor möglicherweise Farben anzeigen, die Ihr Drucker nicht wiedergeben kann. CMS sorgt dafür, dass Ihr Monitor nur Farben anzeigt, die der Drucker auch wiedergeben kann.

Der Farbbereich, den ein Gerät wiedergeben kann wird als Farbpalette bezeichnet. Ein Monitor besitzt eine andere Farbpalette als ein Vollfarbdrucker. Das bedeutet, dass ein Arbeitsblatt Farben enthalten kann, die auf einem Monitor ordnungsgemäß angezeigt, auf einem Ausgabegerät aber nicht wiedergegeben werden können. Ein weiteres Problem liegt darin, dass auch die Farbpalette verschiedener Drucker unterschiedlich sein kann. Selbst bei gleichen Druckermodellen desselben Herstellers können Unterschiede auftreten. Eine genaue Farbdarstellung ist nur dann zu erreichen, wenn die unterschiedlichen Farbpaletten aller eingesetzten Geräte berücksichtigt werden.

Mithilfe von CMS werden die Unterschiede zwischen den Geräten eines Produktionsprozesses minimiert.

Was ist ein Profil?

Ein Profil ist eine Datei, die die farbmetrischen Eigenschaften eines Geräts, etwa eines Vollfarbdruckers, beschreibt. Farbprofile haben in der Regel das Dateiformat ICC (International Color Consortium) oder ICM (Image Color Matching). EasySIGN unterstützt beide Formate sowie das eigene interne Format, das nahtlos an ICC- und ICM-Profile anknüpft. Mit diesem internen Format können Sie ICC- und ICM-Profile ganz nach Ihrem Bedarf und Geschmack anpassen, wozu ansonsten teure und komplizierte Software erforderlich wäre.

Wie installiere ich ein Profil?

Wenn Sie über ein Profil eines anderen Anbieters verfügen, können Sie dieses in EasySIGN installieren, indem Sie es in den Ordner "\EasySIGN\Shared\Profiles\" kopieren. Sie können das Profil auch für alle Programme installieren, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken und 'Installieren' wählen.

Was bedeutet "Darstellungsansatz"?

Über die Option Darstellungsansatz können Sie auswählen, nach welcher Methode EasySIGN Farben konvertieren soll, damit sie in die Farbpalette verschiedener Geräte passen. Das größte Problem besteht darin, dass einige Farben auf

einem Monitor angezeigt, vom Drucker jedoch nicht wiedergegeben werden können. Sie können zwischen vier verschiedenen Methoden wählen:

1 **Perzeptiv**
Alle Farben aus der Farbpalette eines Geräts werden in eine andere Farbpalette skaliert, wobei die Beziehung zwischen den einzelnen Farben intakt bleibt. Diese Methode wird für die Reproduktion gescannter oder importierter Bitmaps empfohlen.

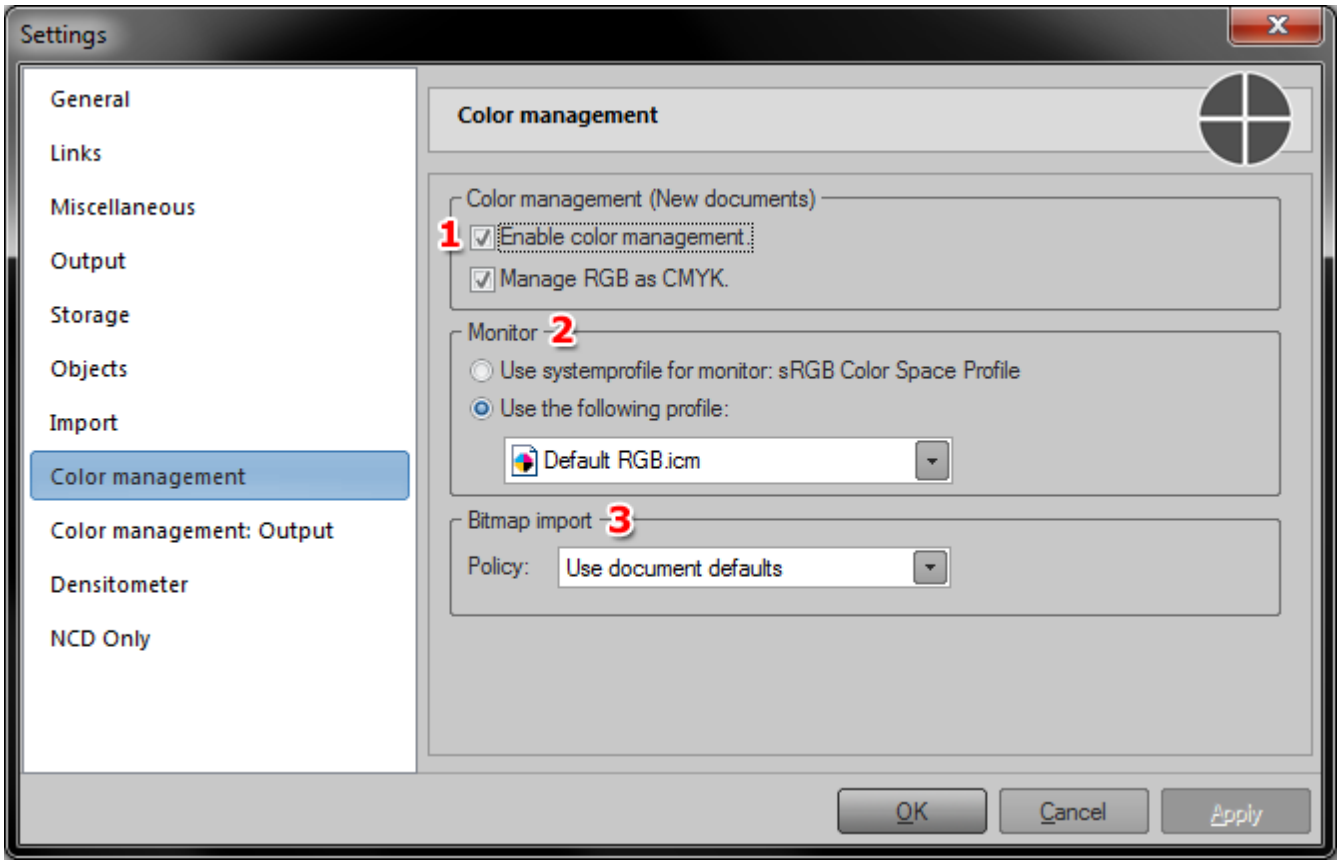
2 **Relativ farbmetrisch**
Diese Methode lässt Farben unverändert, die in beide Farbpaletten passen. Farben, die außerhalb der Farbpalette des Ausgabegeräts liegen, werden entsprechend angepasst, wobei Helligkeit und Farbe zu Lasten der Sättigung erhalten bleiben. Diese Methode empfiehlt sich, wenn es auf eine genaue Farbdarstellung ankommt, zum Beispiel beim Drucken von Spotfarben.

3 **Sättigung**
Skaliert die ursprüngliche Farbpalette in die Zielfarbpalette unter Wahrung der relativen Sättigung anstelle des Farbtons. Bei der Skalierung in eine kleinere Farbpalette können sich Farbtöne somit verschieben. Dieser Darstellungsansatz ist in erster Linie für Geschäftsgrafiken vorgesehen, bei denen leuchtende gesättigte Farben wichtiger sind als die genaue Beziehung zwischen den Farben.

4 **Absolut farbmetrisch**
Die absolut farbmetrische Darstellung gibt Farben innerhalb der Farbpalette exakt wieder und weist Farben außerhalb der Farbpalette jeweils dem unmittelbar nächsten reproduzierbaren Farbton auf Kosten der Sättigung und möglicherweise der Helligkeit zu. Diese Methode berücksichtigt auch die Papierfarbe beim Drucken.

Einstellungen

Wählen Sie das Menü „Datei, Einstellungen", und klicken Sie auf die Registerkarte „Farbmanagement".



1 **Farbmanagement aktivieren**
Hier legen Sie fest, ob das Farbmanagement für jedes neu erstellte Arbeitsblatt aktiviert werden soll.

2 **Monitor**

Hier legen Sie fest, ob EasySIGN das Monitorprofil des Systems (gemäß Windows) oder ein anderes, benutzerdefiniertes Profil verwenden soll.

3 Richtlinien für Bitmap-Import
Hier legen Sie das Farbmanagement für den Bitmap-Import fest.

Benutzereingabe
Beim Import fragt EasySIGN nach der gewünschten Vorgehensweise.

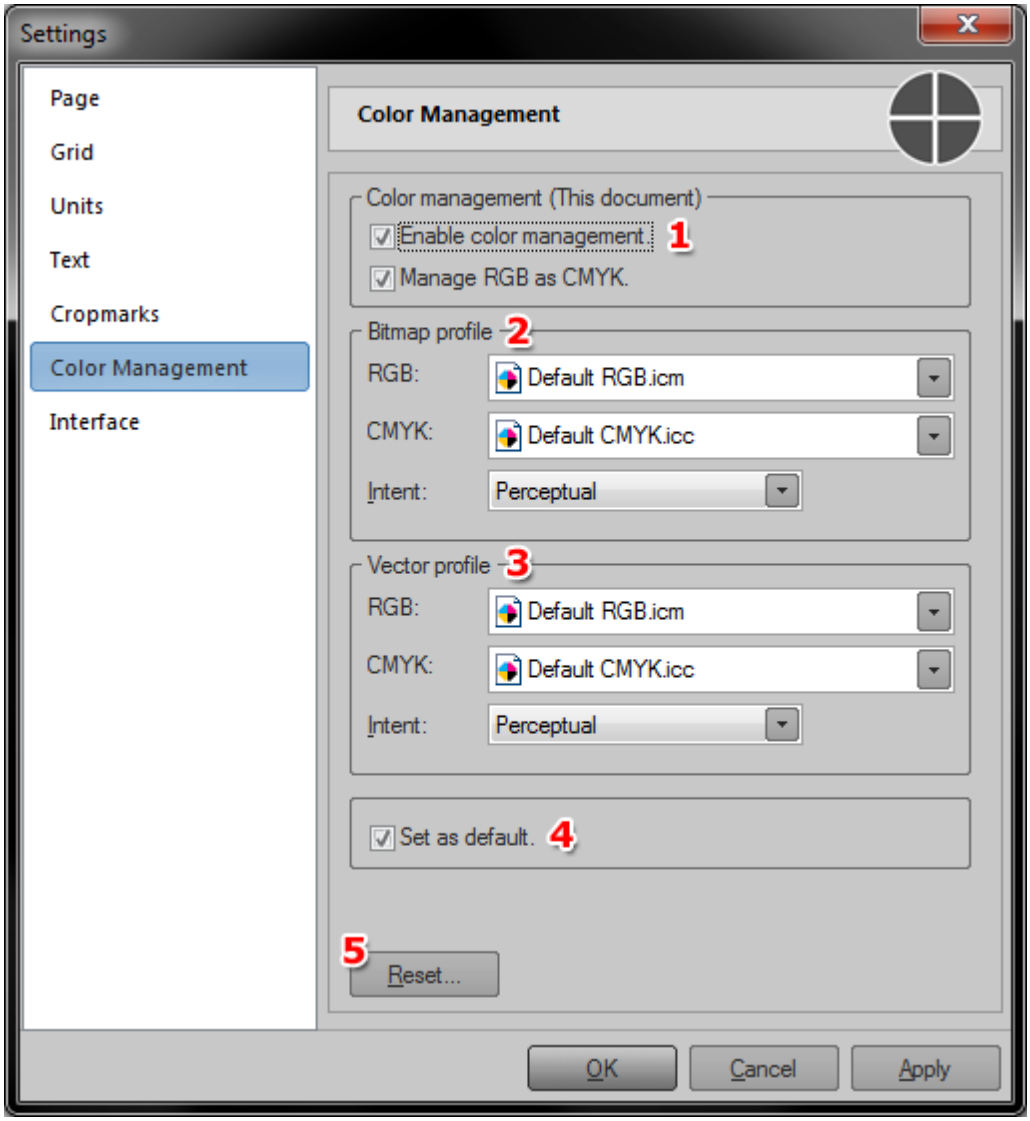
Kein Farbmanagement
Bitmaps werden ohne Farbmanagement importiert, auch wenn ein Profil integriert ist.

Dokument-Voreinstell. verw.
Die Einstellungen des Dokuments gelten auch für dieses Bitmap.

Integriertes Profil verw.
Besitzt das Bitmap ein integriertes Profil, so wird dieses verwendet; ansonsten gelten die Dokument-Einstellungen.

Einstellungen

Wählen Sie das Menü „Ansicht, Einstellungen", und klicken Sie auf die Registerkarte „Farbmanagement":



1 Farbmanagement aktivieren
Das Farbmanagement wird so ein- oder ausgeschaltet.

2 Bitmap-Profil

RGB

Wählen Sie hier das für RGB (24-Bit) Bitmaps verwendete Profil.

CMYK
Wählen Sie hier das für CMYK-Bitmaps verwendete Profil.

Ansatz
Wählt den Darstellungsansatz für Bitmaps aus.

3 Vektorprofil

RGB
Hier legen Sie das für Vektoren mit einem RGB Füll-/Stiftstil verwendete Profil fest.

CMYK
Hier legen Sie das für Vektoren mit einem CMYK Füll-/Stiftstil verwendete Profil fest.

Ansatz
Wählt den Darstellungsansatz für Vektordaten aus.

4 Als Standard definieren
Wenn diese Option markiert ist, kommen die aktuellen Einstellungen auch beim Erstellen eines neuen Dokuments zur Anwendung.

5 Zurücksetzen
Stellt die Standardwerte in diesem Dialogfeld wieder her.

CMS-Anzeige und -Export

Das Farbmanagementsystem (Color Management System – CMS) in EasySIGN wurde erweitert, damit es noch intuitiver eingesetzt werden kann.

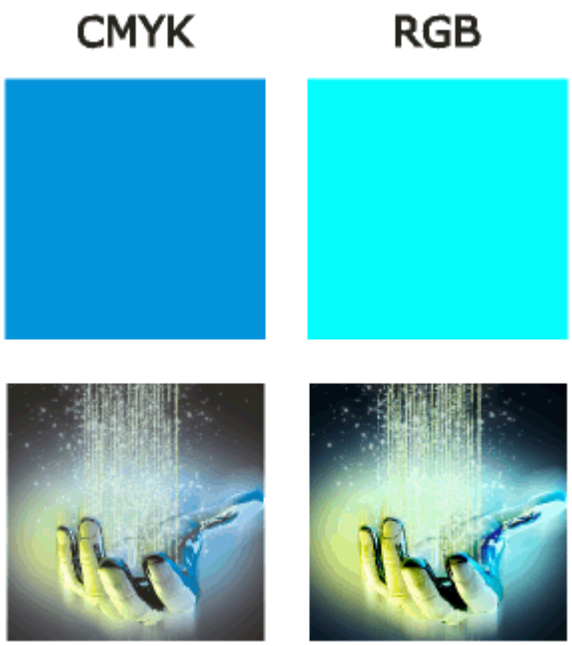
Anzeigeeinstellungen

Im Dialogfeld mit den Einstellungen für das Farbmanagement (klicken Sie zum Aufrufen im Menü "Datei" auf "Einstellungen" und dann neben die Registerkarte "Farbmanagement") wurde eine neue Option hinzugefügt:

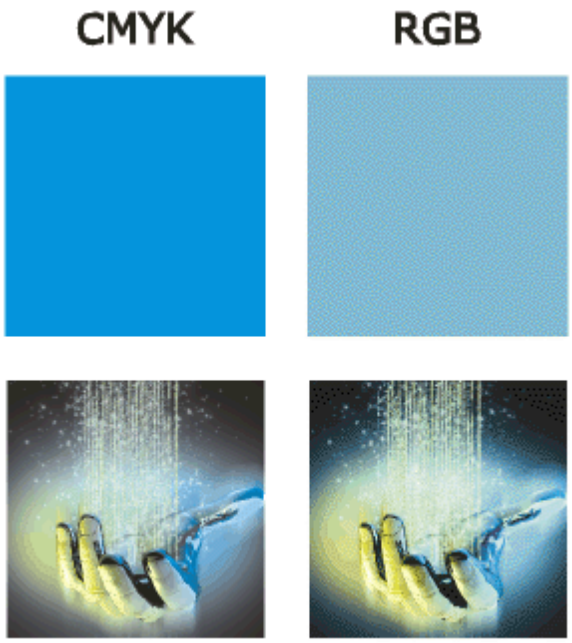
RGB als CMYK verwalten

Wenn Sie diese Option aktivieren, werden RGB-Farben auf dem Bildschirm so angezeigt, wie sie z. B. auf einem Desktopdrucker ausgegeben werden. Die Option war in früheren Versionen nur im Rahmen einer Drucklizenz verfügbar (Farbkorrektur).

Bei DEAKTIVIERTER Option:



Bei AKTIVIERTER Option:



Bei Verwendung dieser Option dauert der Aufbau der Bildschirmanzeige länger, weil die Software mehrere zusätzliche Berechnungen durchführen muss.

CMS-Export

Damit Sie das Farbmanagement besser steuern können, enthält das Dialogfeld mit den Einstellungen (klicken Sie zum Aufrufen im Menü "Datei" auf "Einstellungen") nun die zusätzliche Registerkarte "Farbmanagement – Ausgabe". Auf dieser Registerkarte stehen Ihnen folgende Einstellungen zur Verfügung:

Beim Exportieren

Farben exportieren als:	Wenn diese Option aktiv ist, werden alle Farben als CMYK oder RGB exportiert. Andernfalls werden die Farben unverändert exportiert. Diese Einstellung gilt nur beim Export von Vektorformaten, z. B. AI, EPS und PDF. Falls Sie in den Farbmanagementeinstellungen die Option "RGB als CMYK verwalten" aktiviert haben, sollten Sie aus Konsistenzgründen die Option "Farben exportieren als" aktivieren und "CMYK" wählen. Bei der Umwandlung von RGB in CMYK oder umgekehrt erfolgt das Farbmanagement

mit den ausgewählten Profilen. Wenn das Farbmanagement ausgeschaltet ist, wird eine andere Umwandlung verwendet.

Beim Drucken auf PostScript-Druckern

Farben exportieren als:	Wenn diese Option aktiv ist, werden alle Farben als CMYK oder RGB an den Drucker gesendet. Andernfalls werden alle Farben entsprechend ihrem Entwurf im Arbeitsblatt gesendet. Falls Sie in den Farbmanagementeinstellungen die Option "RGB als CMYK verwalten" aktiviert haben, sollten Sie aus Konsistenzgründen die Option "Farben exportieren als" aktivieren und "CMYK" wählen. Bei der Umwandlung von RGB in CMYK oder umgekehrt erfolgt das Farbmanagement mit den ausgewählten Profilen. Wenn das Farbmanagement ausgeschaltet ist, wird eine andere Umwandlung verwendet.

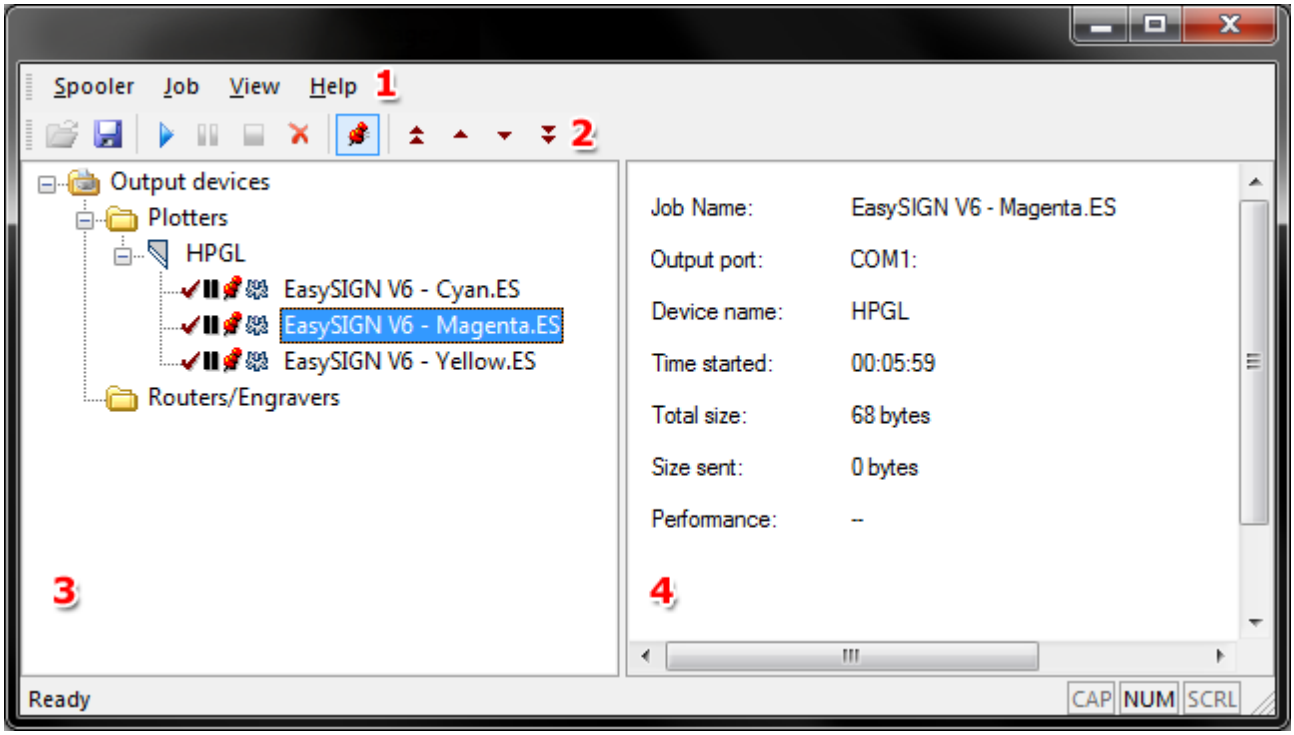
Beim Drucken auf 'EasySIGN Print Server'

Farben exportieren als:	Wenn diese Option aktiv ist, werden alle Farben als CMYK oder RGB an EasySIGN Print Server gesendet. Andernfalls werden alle Farben entsprechend ihrem Entwurf im Arbeitsblatt gesendet. Weil der EasySIGN Print Server ein gegenüber EasySIGN wesentlich erweitertes Farbmanagementsystem bereitstellt, sollten Sie diese Option nicht verwenden und das Farbmanagement stattdessen den EasySIGN Print Server überlassen. Bei der Umwandlung von RGB in CMYK oder umgekehrt erfolgt das Farbmanagement mit den ausgewählten Profilen. Wenn das Farbmanagement ausgeschaltet ist, wird eine andere Umwandlung verwendet.

Produktionsmanager

Die Ausgabe in EasySIGN wird vom Produktionsmanager verarbeitet. Wenn Sie einen Auftrag von EasySIGN senden, wird der Produktionsmanager (falls dieser nicht bereits geöffnet ist) automatisch geöffnet, und der Auftrag wird mit dem aktuellen Status angezeigt. Wenn Sie einen Auftrag speichern und später verwenden möchten, müssen Sie im Ausgabedialogfeld von EasySIGN. die Option "Auftrag in Produktionsmanager anhalten" aktivieren. Der Auftrag wird nach der Ausführung im Produktionsmanager gehalten. Sie haben dann genügend Zeit, den Auftrag zu speichern.

Sie können mit dem Produktionsmanager verschiedene Ausgabegeräte gleichzeitig ausführen.



1 Menü.
2 Symbolleiste.

Öffnet einen zuvor gespeicherten Auftrag. Sie müssen sicherstellen, dass ein Auftrag mit dem Ausgabegerät geöffnet wird, das ausgewählt war, als Sie den Auftrag gespeichert haben. Wenn Sie einen Auftrag in einem anderen Ausgabegerät öffnen, führt dies zu unvorhersehbaren Ergebnissen. Es empfiehlt sich, den Namen des Ausgabegeräts in den Dateinamen für den Auftrag aufzunehmen.

Speichert einen ausgewählten Auftrag in eine Datei. Auf diese Weise brauchen Sie nicht zu warten, bis ein wiederholt ausgeführter Auftrag von EasySIGN erneut berechnet wird. Sie brauchen lediglich die Datei zu öffnen und zu aktivieren. Die Datei für einen Auftrag kann unter Umständen sehr umfangreich sein. Entfernen Sie deshalb derartige Dateien, wenn diese von Ihnen nicht mehr benötigt werden.

Aktiviert einen ausgewählten Auftrag, der angehalten wurde.

Hält einen ausgewählten, aktiven Auftrag an.

Stoppt einen ausgewählten, aktiven Auftrag.

Entfernt einen ausgewählten Auftrag.

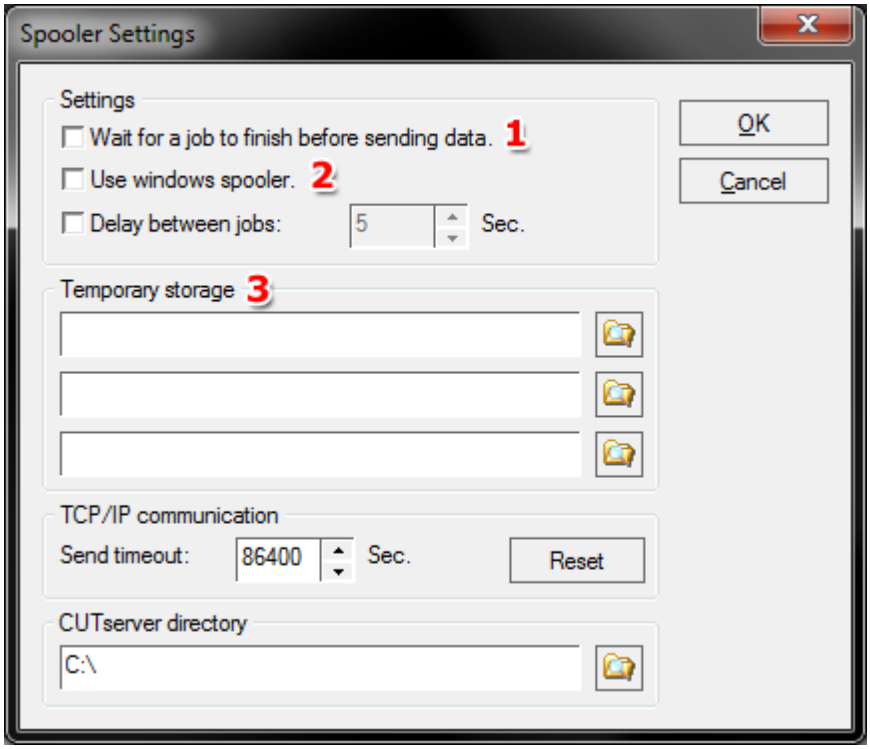
Behält einen abgeschlossenen Auftrag im Produktionsmanager bei.

Über diese Schaltflächen können Sie die Priorität der Aufträge steuern. Sie können Aufträge innerhalb der Liste nach oben und unten verschieben. Der jeweils erste Auftrag der Liste wird zuerst gesendet.

3 Verfügbare Ausgabegeräte und Aufträge.
Es wird für jedes installierte Gerät in EasySIGN ein Symbol hinzugefügt. Unter diesen Symbolen werden die jeweils aktiven Aufträge angezeigt.
4 Der Status eines ausgewählten Auftrags.
Hier werden alle Eigenschaften, beispielsweise die Geschwindigkeit, Größe und Anfangszeit, eines ausgewählten Auftrags angezeigt.

Über das erste Menü in der Menüleiste stehen Ihnen folgende zusätzliche Optionen zur Verfügung:
1 Alles anhalten.
2 Alle Aufträge entfernen.
Sie können den Produktionsmanager nicht schließen, wenn dieser noch Aufträge enthält. Es ist hierbei nicht von Bedeutung, ob die Aufträge aktiviert oder deaktiviert sind. Sie können mit diesem Befehl den Produktionsmanager leeren. Hierbei gehen alle aktiven oder nicht abgeschlossenen Aufträge verloren.

3 Einstellungen



1 Diese Option stellt sicher, dass ein Auftrag nur dann an das Ausgabegerät gesendet wird, wenn EasySIGN die vollständige Ausgabe berechnen kann.
2 Diese Option stellt sicher, dass nicht der interne SPOOLER, sondern der Windows™-SPOOLER verwendet wird.
3 Hier können Sie mehrere Ordner für temporäre Dateien festlegen. Wenn kein Ordner angegeben ist, wird der temporäre Standardordner von Windows™ verwendet.

Drucken unter Windows

Nachdem Sie "Windows drucken..." im Menü "Datei" ausgewählt haben, erscheint der Standarddruckerdialog von Windows. Der einzige Unterschied zu dem gewohnten Bild ist, daß einige Funktionen hinzugefügt wurden. Unter dem Dialog finden sich mehrere Zusatzoptionen, die hier noch detailliert beschrieben werden.

Alles
Diese Option druckt alles aus, was sich auf Ihrem Arbeitsblatt befindet.

Markierung
Diese Option druckt nur die momentan auf dem Arbeitsblatt markierten Objekte aus.

Maßstab
Hier wird eingetragen, wie groß das Arbeitsblatt gedruckt werden soll.

An Seite anpassen
Dasjenige was Sie Drucken wollen wird an das Papierformat des Druckers angepaßt.

Kacheln
Wenn Sie diese Option aktivieren, wird Ihr gesamtes Arbeitsblatt automatisch in einzelne Kacheln verteilt, die dann mit einer Überlappung von 5 mm auf jeder Seite ausgedruckt werden.

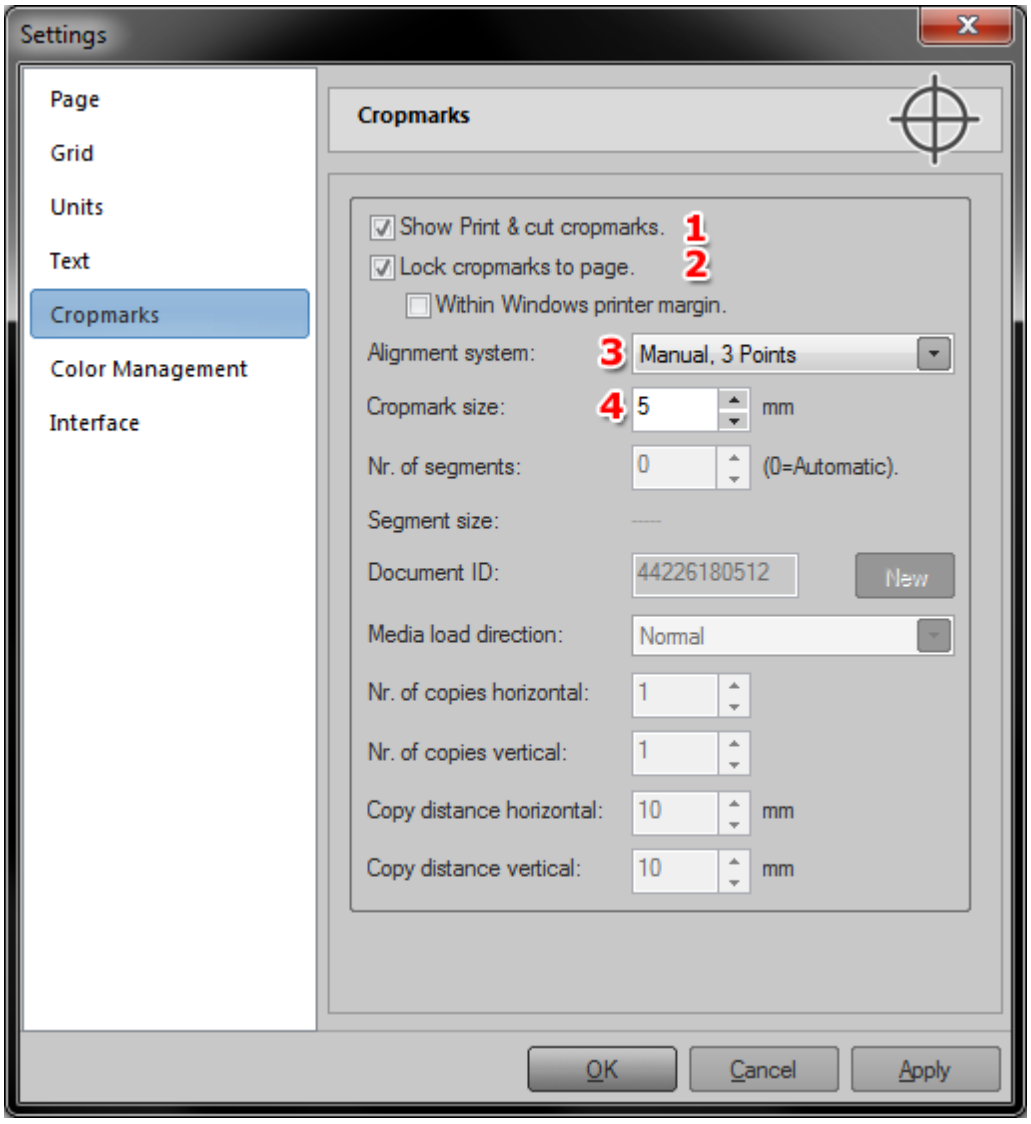
Umriß drucken
Nur die Kontur der Zeichnung ohne Füllung wird gedruckt.

Optisches Positionierungssystem (OPOS)

Sie können in EasySIGN eine Print & Cut-Kombination Ihres Druckers und Plotters erstellen. EasySIGN unterstützt vordefinierte und benutzerdefinierte optische Positionierungssysteme.

Vordefinierte Systeme werden vom Hersteller des Plotters zur Verfügung gestellt. Wenn Sie ein vordefiniertes System auswählen, verwendet EasySIGN automatisch die Spezifikationen des Herstellers. Wenn Sie ein benutzerdefiniertes System verwenden, gelten keine speziellen Einschränkungen.

System aktivieren
Klicken Sie im Menü "Ansicht" auf "Einstellungen" und anschließend auf die Registerkarte "Passkreuze".



1 Passkreuze anzeigen oder ausblenden.
2 Passkreuze auf Seite sperren.
Wenn Sie diese Option aktiviert haben, werden die Passkreuze bei jeder Änderung der Seitengröße oder Ausrichtung neu berechnet.
3 Hier wählen Sie das gewünschte System.
4 Hier legen Sie die Maße für die Passkreuze fest.
Wenn Sie ein vordefiniertes System ausgewählt haben, richtet sich die Größe der Passkreuze nach den vom Hersteller angegebenen Einschränkungen.

System verwenden
Das Arbeitsblatt muss Objekte enthalten, die geplottet und gedruckt werden können.

OPOS-System aktivieren. (Klicken Sie hierzu im Menü "Ansicht" auf "Einstellungen" und anschließend auf "Passkreuze".)

Anschließend wählen Sie nur die zu druckenden Objekte. Klicken Sie im Menü "Datei" auf "Großformat drucken". Aktivieren Sie im Dialogfeld "Drucken" die Optionen "Nur Markierung" und "Print & Cut-Passkreuze anzeigen". Klicken Sie anschließend auf "Drucken".
Entnehmen Sie nach dem Druck des Arbeitsblatts das Material aus dem Drucker, und legen Sie es in den Plotter ein. Jedes Plottermodell hat ein eigenes OPOS-System. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation für Ihren Plotter.

Wählen Sie im Arbeitsblatt das zu plottende Objekt, und klicken Sie anschließend im Menü "Datei" auf "Plotten". Aktivieren Sie in dem Dialogfeld die Optionen "Nur Markierung" und "Anordnungsplotting". Klicken Sie anschließend auf "Plotten".

Platzieren Sie jetzt den Plotterkopf über das erste Passkreuz, und führen Sie gegebenenfalls die Schritte im Bedienfeld des Plotters aus.

Passkreuze verschieben
Sie können die Passkreuze mit dem Werkzeug zur Aufteilung verschieben.

Warnung
Verschieben Sie zwischen dem Druck- und Plotvorgang keine Objekte auf dem Arbeitsblatt. Dies kann zu unerwarteten Ergebnissen führen.

Das Maskieren

Das Maskieren ist ein Verfahren zum Ausschneiden von Bitmaps und Vektoren mit Hilfe anderer Vektoren und ohne Änderungen am Original vorzunehmen. Wurde zum Beispiel eine Bitmap über eine andere gelegt, sind immer die rechteckigen Begrenzungshilfen zu berücksichtigen. Sollen nun die zwei nachfolgenden Fotos so bearbeitet werden, daß das Gesicht des Mannes sich glaubwürdig vom Hintergrund abhebt, ist dies nur mit Hilfe des Maskiervorgangs zu

erreichen. Masken kann man allerdings nicht plotten, sondern nur drucken (mit Ausnahme von Print & Cut).

Versucht man dieses ohne die Option Maskieren, bleiben immer die geraden Trennlinien der Bitmaps wie nachfolgend dargestellt zu sehen.

Damit das Bild des Mannes sich realistisch vom Hintergrund abhebt, muß eine den Konturen des Gesichts folgende Linie gezeichnet werden.

Nach dem Zeichnen der benötigten Linienkontur ist zu beachten, daß nur die Bitmap ausgewählt wurde. Nun kann aus dem Menü "Anordnen" die Option "Maskieren" und danach der Befehl "In Maske plazieren" gewählt werden. Daraufhin ändert der Cursor seine Form, und Sie können jetzt das Objekt, welches als Maske dienen soll, auswählen. Alles, was sich außerhalb der Maske befindet, wird nicht länger angezeigt (oder gedruckt).

Wird nun das obige Objekt über das andere Foto gelegt, sieht das Ergebnis folgendermaßen aus.

Die Zeichenfunktionen

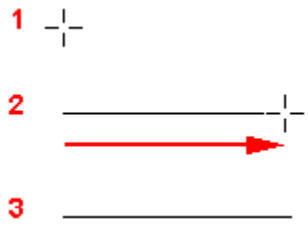
Linien / Beziers zeichnen

So gut wie jede Form kann mit diesem "digitalen Bleistift" erzeugt werden. Die Verwendung ist allerdings etwas schwieriger als die eines gewöhnlichen Bleistifts. Dem stehen jedoch deutliche Vorteile gegenüber. Beim Zeichnen mit einem gewöhnlichen Bleistift bestimmt nämlich die Geübtheit Ihrer Hand das fließende Aussehen von Krümmungen. Der digitale Bleistift ist die geübte Hand. Sie brauchen nur die Form zu bestimmen.

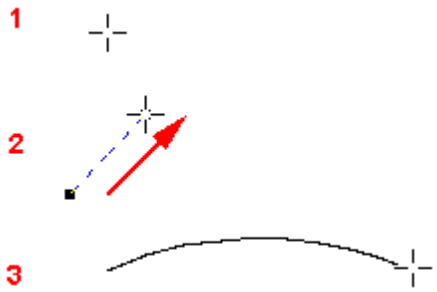
Die Verwendung

Aus der Symbolleiste die "Linien / Beziers zeichnen" wählen. Der Cursor ändert sich folgendermaßen.

Nun klicken Sie mit dem Cursor an einer beliebigen Stelle auf das Arbeitsblatt (1), lassen Sie die Maustaste los, und bewegen Sie die Maus an eine andere Stelle auf dem Arbeitsblatt (2). Diese wieder mit dem Cursor anklicken sowie danach zum Abbruch der Linie einmal mit der rechten Maustaste (3). Sie haben nun auf dem Arbeitsblatt eine rechte Linie hinterlassen. Soll diese genau horizontal oder vertikal verlaufen (mit dazwischenliegenden Abständen von 15 Grad), müssen Sie, während Sie die Maus bewegen, die STRG-Taste gedrückt halten.



Die Ausführung einer gebogenen Linien (Bezier) erscheint etwas komplizierter, doch ist auch diese Methode nach mehrmaligem Üben sehr logisch und leicht ausführbar.
Hierzu klicken Sie einmal auf die Arbeitsfläche (1), halten die Maustaste gedrückt und ziehen die Maus ein kurzes Stück (2) an eine andere Stelle. Danach lassen Sie die Maustaste los und bewegen die Maus an eine weitere Stelle auf dem Arbeitsblatt. Dort klicken Sie zum Abschließen der Bearbeitung (3) einmal mit der linken Maustaste oder zum Abbrechen der Linie einmal mit der rechten Maustaste. Somit haben sie eine Bezier erzeugt.



Hier können natürlich nicht alle möglichen Situationen behandelt werden. Diese zwei grundsätzlichen Methoden machen jedoch so gut wie jede bestehende Form realisierbar. Sie werden entdecken, daß diese Art zu zeichnen schneller und einfacher ist als jede andere manuelle Methode, wenn Sie sich folgende Dinge merken:

1 Das Anklicken und sofortige Loslassen der Maustaste führt nach einer Bewegung zu geraden Linien.
2 Das Anklicken und Weiterbewegen mit eingedrückter Maustaste führt nach der zweiten Bewegung zu gekrümmten Linien.
3 Zum Abbrechen (Beenden) von Linien einmal auf die rechte Maustaste klicken.

Freihand zeichnen (skizzieren)

Diese funktioniert wie ein echter Bleistift. Jede Bewegung der Maus erscheint auch auf dem Arbeitsblatt.

Die Verwendung

Wählen Sie aus der Symbolleiste die "Skizzierfunktion". Der Cursor ändert sich folgendermaßen.

Klicken Sie jetzt mit dem Cursor an eine beliebige Stelle auf dem Arbeitsblatt. Beginnen Sie zu zeichnen. Das Ergebnis dieser Zeichenmethode muß wahrscheinlich öfters mit der Funktion ”Knoten bearbeiten” zur Entfernung von Ungenauigkeiten der Mausbewegung bearbeitet werden.

Rechtecke zeichen

Mit der Funktion ”Rechtecke zeichnen” erstellen Sie auf einfache Art Rechtecke oder Quadrate. Ein Rechteck ist in EasySIGN ein Objekt mit besonderen Eigenschaften. Das heißt, es ist mehr als ein Vektor, der zum Beispiel mit der Funktion "Linien zeichnen" erstellt wird. Bei Rechtecken können ferner mit der Funktion ”Knoten bearbeiten” oder mit Hilfe der Dialog "Eigenschaften" die Ecken abgerundet und das Aussehen verändert werden.

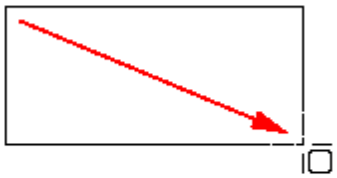
Verwendung

Wählen Sie aus der Symbolleiste die "Rechtecke zeichnen". Der Cursor ändert sich folgendermaßen.

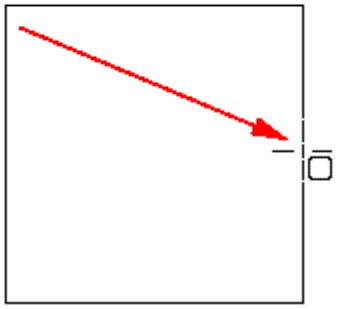
Klicken Sie hierzu einmal auf das Arbeitsblatt (1). Halten Sie die Maustaste gedrückt, und bewegen Sie die Maus ohne weiter. Nach dem Loslassen des Mauscursors bleibt auf der Arbeitsfläche ein Rechteck stehen(2). Tut man nun dasselbe wie unter (1) und (2),jedoch mit Verwendung der STRG-Taste, erzeugt man mit derselben Bewegung ein Quadrat (3). Wird beim Ziehen mit der Maus die Umschaltetaste eingedrückt, erfolgt das Zeichnen des Rechtecks vom Zentrum ausgehend.

1

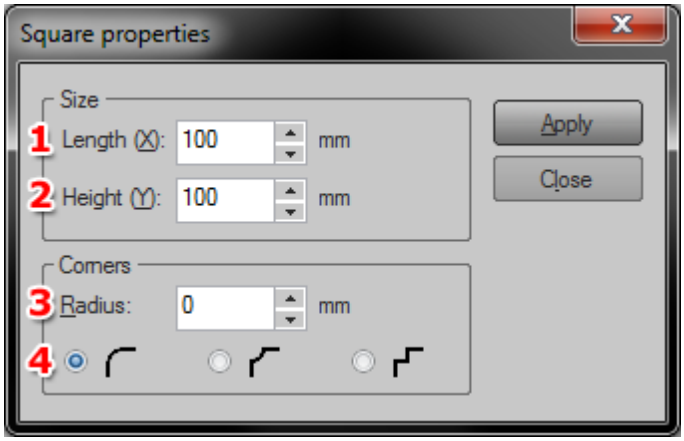
2



3

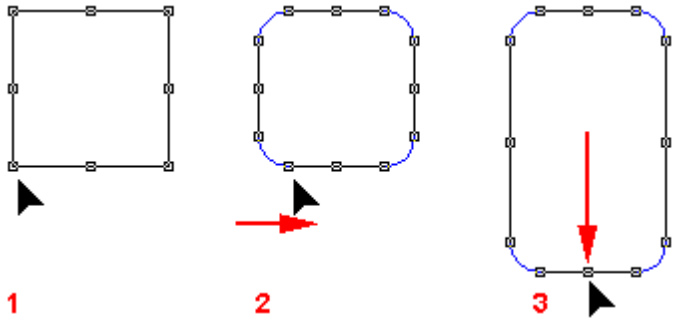


Nach dem Zeichnen eines Rechtecks können mit der Funktion ”Knoten bearbeiten” oder anhand eines Dialogs die Eigenschaften angepaßt werden. Dazu wählt man das Rechteck aus und klickt einmal auf die rechte Maustaste. Aus dem daraufhin erscheinenden PopUp-Menü den Befehl "Eigenschaften" wählen, worauf der folgende Dialog erscheint.



Der Dialog enthält folgende Einstellungen:
1/2 zur Festlegung von Länge und Höhe des Rechtecks;
3 zur Festlegung der Größe der Ecken;
4 zur Festlegung des Aussehens der Ecken,
5 der Schaltfläche "Schließen", schließt den Dialog ohne Änderungen
6 mit "Übernehmen" werden die Änderungen durchgeführt, wobei das Fenster aber nicht geschlossen wird.

Außerdem kann man mit der Funktion ”Knoten bearbeiten” die Ecken und das Aussehen ändern.



Dazu die Funktion ”Knoten bearbeiten” auswählen.

Das Äußere des Rechtecks ändert sich damit (1). Es erscheinen acht Knotenpunkte. Wählen Sie jetzt einen der Knotenpunkte an den Ecken des Objekts aus. Klicken Sie darauf, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Bewegen Sie jetzt die Maus an der Linie des Rechtecks (2) entlang. Damit werden die Ecken abgerundet.
Bei der Verformung eines Rechtecks mit der Markierfunktion kommt es auch zur Verformung der Ecken. Die Verformung mit der Funktion ”Knoten bearbeiten” (3) beeinflußt hingegen nur die Horizontalen und Vertikalen des Rechtecks, läßt die Ecken aber unberührt.

Kreise / Ellipse zeichnen

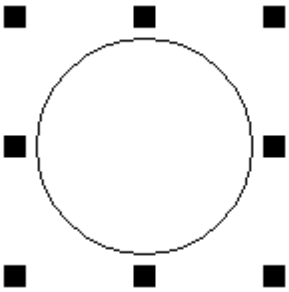
Mit der Funktion Kreise / Ellipse zeichnen kann man Ellipsen oder Kreise auf schnelle, einfache Art anfertigen. Auch Ellipsen sind, genau wie Rechtecke, in EasySIGN Objekte mit besonderen Eigenschaften.

Die Verwendung

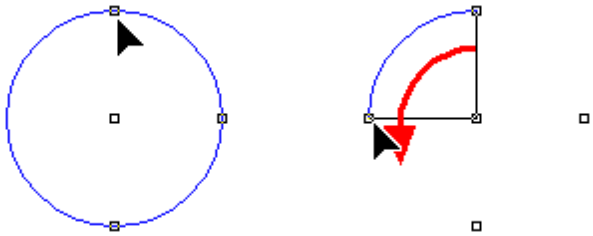
Wählen Sie aus der Symbolleiste der Funktion "Kreise / Ellipse zeichnen". Der Cursor ändert sich folgendermaßen.

Im Übrigen ist diese Zeichenmethode mit der für Rechtecke identisch, außer daß jetzt Kreise und Ellipsen anstelle von Quadraten und Rechtecken gezeichnet werden.

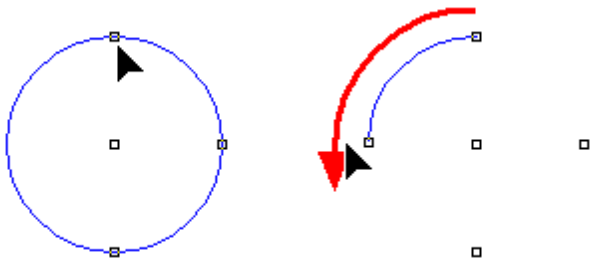
Beim Zeichnen von Kreisen halten Sie während des Ziehens die Steuerungstaste gedrückt.



Vor der Wahl der Funktion ”Knoten bearbeiten” muß der Kreis bereits markiert sein. Bewegen Sie die Maus jetzt so am Kreis entlang, bleiben Sie aber beim ziehen immer innerhalb des Kreises.

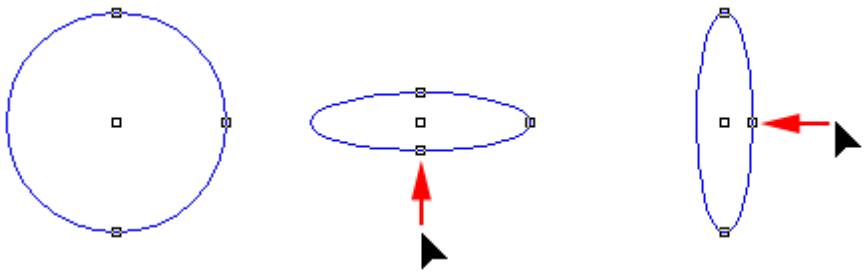


Damit haben Sie ein "Tortenstück" gezeichnet. Wiederholen Sie dies jetzt, bleiben Sie jedoch mit der Ziehfunktion außerhalb des Kreises (Genauer zu betrachten in der Umriß-Modus!).



Jetzt haben Sie einen "Bogen" gezeichnet (Genauer zu betrachten in der Umriß-Modus!).

Zeichnen Sie jetzt einen neuen Kreis, und wählen Sie diesen mit der der Funktion ”Knoten bearbeiten” aus. Dabei klicken Sie auf den untersten Knotenpunkt und ziehen diesen nach oben. Wählen Sie dann den rechten Knotenpunkt aus und ziehen Sie diesen nach links.



So werden aus Kreisen Ellipsen. Soll die Ellipse wieder ein Kreis werden, drückt man die Umschalttaste ein und wählt den rechten oder untersten Knotenpunkt aus. Durch erneutes Bewegen der Maus ändert sich das Objekt wieder in

einen Kreis und es kann gleichzeitig unten in der Statuszeile die aktuelle Größe gesehen werden. Gleichzeitig horizontal und vertikal ändern ist möglich mit der Steuerungstaste. Durch ziehen mit gehaltener Steuerungstaste bleiben also die Proportionen erhalten.

Wie beim Rechteck sind diese Eigenschaften auch mit einem Dialog einstellbar. Dazu mit der rechten Maustaste den Kreis anklicken und zum Laden des Dialogs den Menüposten "Eigenschaften" auswählen.

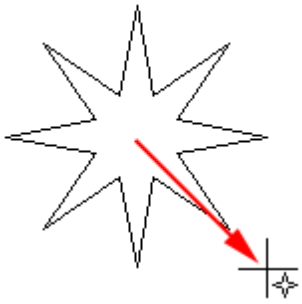
Sterne zeichen

Auch die Form von Sternen kann man mit der Funktion ”Knoten bearbeiten” oder durch Anklicken des Objekts mit der rechten Maustaste mit der Option "Eigenschaften" ändern. Diese Bearbeitungsmethode öffnet einen Dialog zur numerischen Festlegung der Eigenschaften des Objekts.

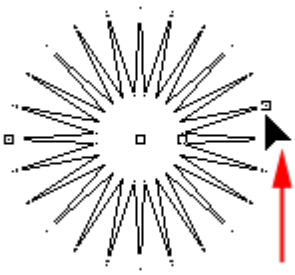
Die Verwendung

Wählen Sie aus der Symbolleiste der Funktion "Sterne zeichnen" aus. Der Cursor ändert sich folgendermaßen.

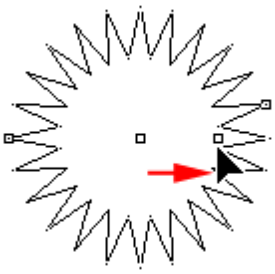
Plazieren Sie den Cursor daraufhin über das Arbeitsblatt. Zeichnen Sie den Stern mit einer ziehenden Bewegung, wobei Sie die linke Maustaste gedrückt halten.



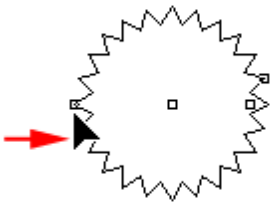
Wählen Sie dann der Funktion ”Knoten bearbeiten”, und bewegen Sie den Knotenpunkt rechts oben drehend um den Stern.



Hierdurch vergrößert man die Anzahl der Sternspitzen. Indem Sie die Maus in die entgegengesetzte Richtung bewegen, wird die Anzahl der Sternpunkte verkleinert. Bewegen Sie anschließend den Knotenpunkt rechts von der Mitte auf die Außenseite des Sterns zu.



So wird das Kreisinnere angepaßt. Jetzt wählen Sie den Knotenpunkt mitte links und bewegen die Maus auf den Mittelpunkt des Sterns zu.



Damit wird das Äußere des Kreises angepaßt. Beide Methoden dienen sowohl zur Vergrößerung als zur Verkleinerung des Radius.

Polygone zeichnen

Auch Polygone werden, wie alle übrigen Objekte, in EasySIGN mit der Maus und über einen Dialog bearbeitet.

Verwendung

Wenn Sie aus der Symbolleiste die Funktion "Polygone zeichnen" wählen, ändert der Cursor sich folgendermaßen.

Das Zeichnen mit dieser Funktion und ihre Eigenschaften ist gleich der Funktion "Sterne zeichnen".

Pfeil zeichen

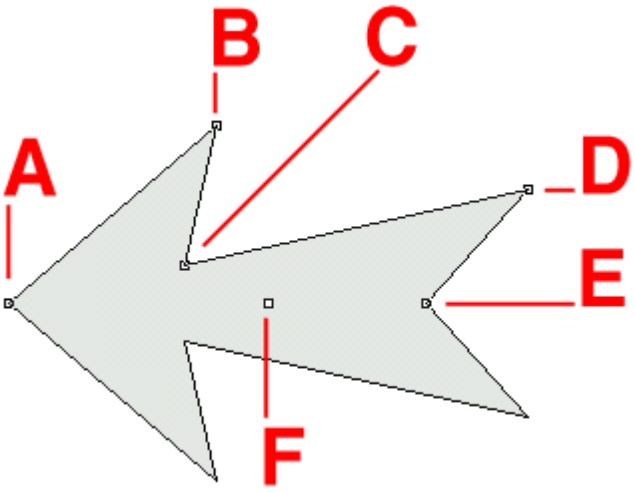
Wie alle anderen Objekte können Pfeile in EasySIGN jederzeit mit der Maus und dem Dialog bearbeitet werden.

Verwendung

Wenn Sie aus der Symbolleiste der Funktion "Pfeile zeichnen" wählen, ändert sich der Cursor folgendermaßen.

Das Zeichnen mit dieser Funktion und ihre Eigenschaften unterscheiden sich nicht von den anderen EasySIGN-

Objekten. Die Anzahl der Steuerungsknotenpunkte für das Objekt "Pfeil" ist allerdings größer.



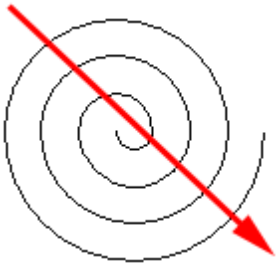
A Diesen Punkt bewegt man zur Anpassung der Pfeilspitze von links nach rechts.
B Diesen Punkt bewegt man zur Anpassung des Vorsprungs der Pfeilspitze in alle Richtungen. Die Verwendung der Umschaltetaste beim Ziehen führt zur Mitnahme von Punkt "C" über dieselbe Entfernung und Richtung.
C Diesen Punkt bewegt man zur Festlegung der vorderen Pfeilbreite sowie der Einkerbung der Pfeilspitze in alle Richtungen. Die Verwendung der Umschaltetaste beim Ziehen führt zur Mitnahme von Punkt "B" über dieselbe Entfernung und Richtung.
D Dieser Punkt hat Einfluß auf die hintere Pfeillänge. Die Verwendung der Umschaltetaste beim Ziehen führt zur Mitnahme von Punkt "C" über dieselbe Entfernung und Richtung.
E Dieser Punkt legt die Einkerbung des Pfeilschwanzes fest.
F Dieser Punkt bietet die Möglichkeit den Pfeil beim Knoten bearbeiten zu verschieben.

Spiralwerkzeug

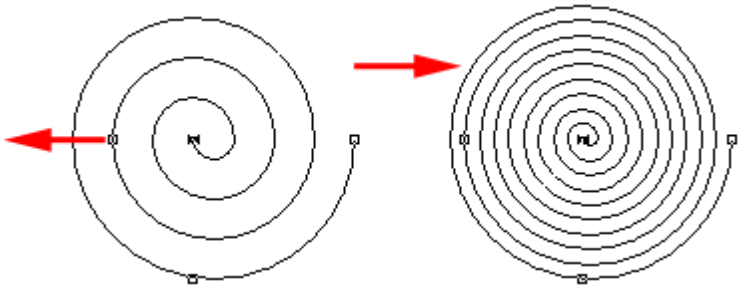
Sie können mit dem Spiralwerkzeug normale und spezielle Spiralen zeichnen.

Verwendung

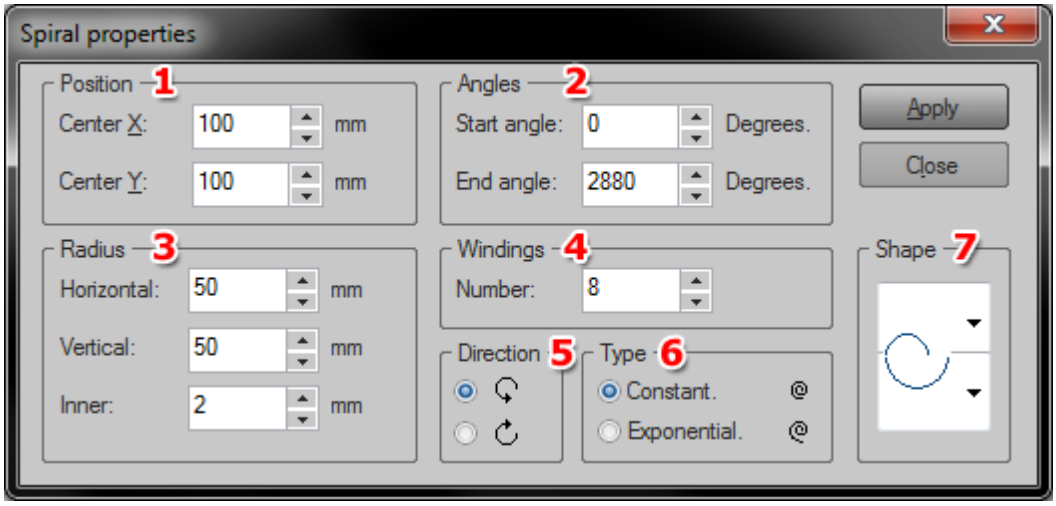
Wählen Sie das Spiralwerkzeug aus der Werkzeugpalette, und zeichnen Sie eine Spirale mit der Maus. Wenn Sie die STRG-Taste während des Zeichnens gedrückt halten, ist der X- mit dem Y-Radius identisch.



Nachdem Sie die Spirale gezeichnet haben, können Sie mit der Ziehfunktion unter anderem die Anzahl der Windungen anpassen.



Sie können im Dialogfeld für die Eigenschaften der Spirale der Form den letzten Schliff verleihen. Wählen Sie eine Spirale, und klicken Sie anschließend im Kontextmenü auf "Eigenschaften".



1 Die X- und Y-Position auf dem Arbeitsblatt.

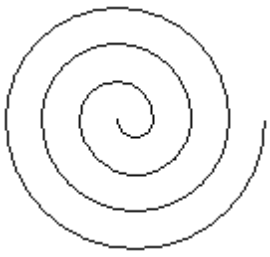
2 Anfangs- und Endwinkel.

3 Der horizontale, vertikale und innere Radius der Spirale.

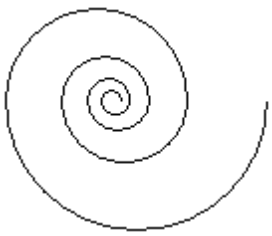
4 Die Anzahl der Windungen.

5 Richtung

6 Typ



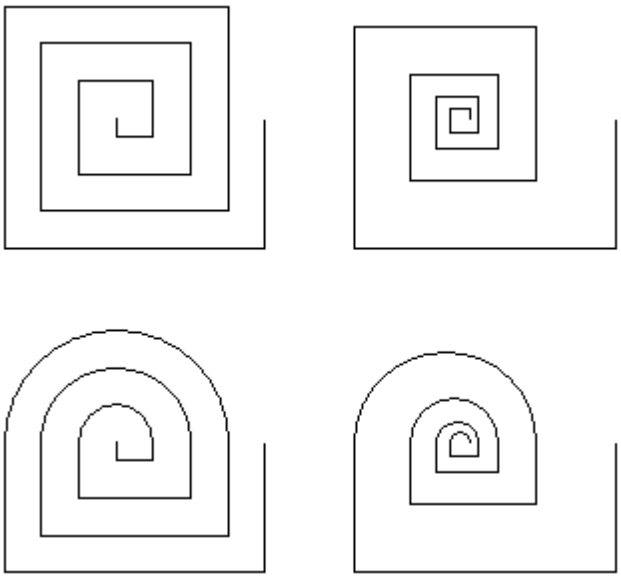
Konstante



Exponentiell

7 Form

Hier können Sie die unterschiedlichen oberen und unteren Formen zu einer neuen Spiralform zusammenführen.



Vektorpinsel

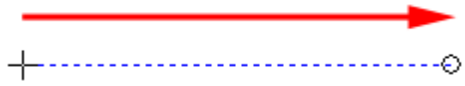
Der Vektorpinsel ist ein nützliches Werkzeug für die Vektorretusche.

Verwendung

Wählen Sie den Vektorpinsel in der Hilfsmittelpalette. Der Mauszeiger nimmt eine andere Form an, und es wird folgende Hilfsmittelpalette angezeigt.

Hier können Sie die Breite und Form der Pinselspitze festlegen. Sie können mit der Maus eine Vektorform wie mit einem richtigen Pinsel zeichnen. Sie können die gezeichneten Objekte mit anderen Objekten verschmelzen, die Sie retuschieren möchten.

Wenn Sie klicken und anschließend den Mauszeiger ziehen, können Sie gerade Linien zeichnen. Wenn Sie hierbei die STRG-Taste gedrückt halten, können Sie die Linien in einem Winkel von 15 Grad zeichnen.



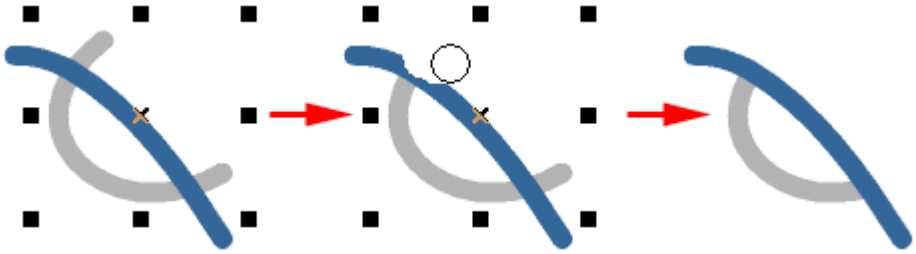
Vektorradiergummi

Der Vektorradiergummi ist ein Werkzeug zum Bearbeiten von offenen und geschlossenen Vektorformen.

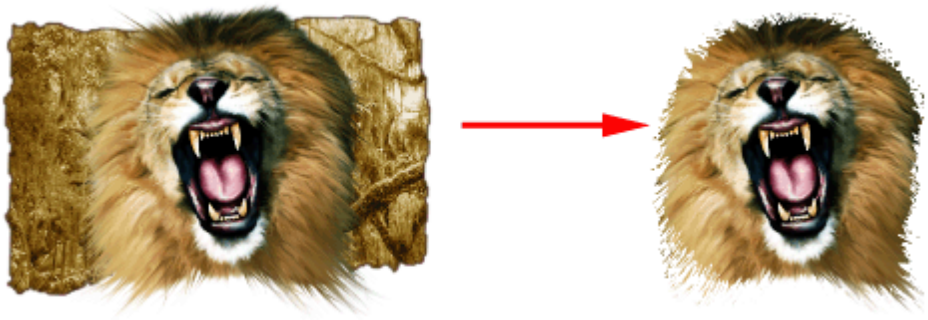
Verwendung

Wählen Sie zuerst die gewünschten Objekte, auf die Sie den Radiergummi anwenden möchten. Wählen Sie anschließend den Vektorradiergummi in der Werkzeugpalette. Der Mauszeiger nimmt eine andere Form an, und es wird folgende Hilfsmittelpalette angezeigt:

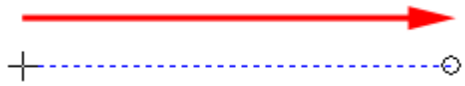
Hier können Sie die Breite und Form des Radiergummis festlegen. Sie können mit der Maus Bestandteile der ausgewählten Objekte radieren.



Sie können den Radiergummi bei beliebigen Objekten (einschließlich Textobjekte), Gruppen und komplexen Effekten verwenden. Wenn Sie jedoch den Radiergummi anwenden, werden die Objekte alle in Kurven umgewandelt. Sie können den Radiergummi sogar bei Bitmaps anwenden. Die tatsächlichen Bitmapdaten werden nicht geändert, das Bitmap wird jedoch in einem Container maskiert.



Wenn Sie klicken und anschließend den Mauszeiger ziehen, können Sie gerade Linien zeichnen. Wenn Sie hierbei die STRG-Taste gedrückt halten, können Sie die Linien in einem Winkel von 15 Grad zeichnen.



Knoten bearbeiten

Knoten bearbeiten

Knoten bearbeiten

Alle Vektorobjekte in EasySIGN bestehen aus Basiselementen, hier Strecken genannt. So ist eine Linie / Kurve das Segment einer Strecke zwischen zwei Knotenpunkten.

Mit der Funktion ”Knoten bearbeiten” ändert man die Streckenmerkmale sowie die Knotenpunkte und damit die Form eines Objekts. So werden u.a. gerade Linien zu Kurven, die daraufhin jede beliebige Form erhalten können.

Zur Änderung der Form eines Objekts mit der Ziehfunktion, muß dieses in Kurven umgesetzt sein. Diese Option gehört zum Menü "Bearbeiten, Umwandeln, zu Kurven". Für gezeichnete Gegenstände ist dies nicht notwendig, da diese sofort als Kurven gezeichnet werden. Rechtecke, Kreise u.ä. sind jedoch in Kurven zu verwandeln. Bei gruppierten Objekte muß erst die Gruppierung aufgehoben werden.

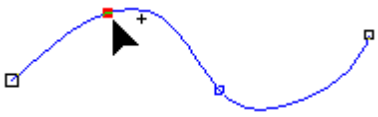
Das Symbol für die Funktion ”Knoten bearbeiten” steht auf der Symbolleiste und sieht so aus.

Nach der Wahl der Funktion ”Knoten bearbeiten” erscheint folgendes Schwebefenster.

Dieses enthält die Optionen:

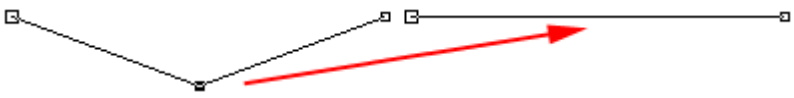
Knoten hinzufügen

Wählen Sie die Option aus dem Fenster. Der Cursor ändert sich damit in der Form und bekommt seitlich ein "+". An jeden, mit dem Cursor angeklickten Punkt auf der Linie wird ein zusätzlicher Knotenpunkt hinzugefügt. Nach der Wahl zweier Knotenpunkte erfolgt die Hinzufügung eines Knotenpunkts in der Mitte der Kurve. Sobald Sie mit dem Hinzufügen fertig sind, kann man diesen Modus durch einmaliges Anklicken der Arbeitsfläche verlassen.



Knoten löschen

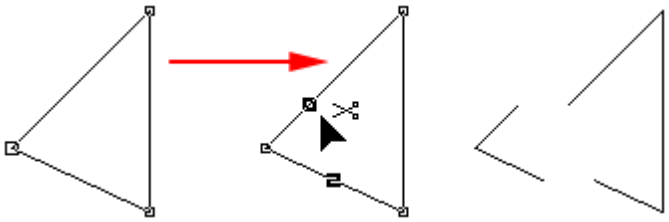
Wählen Sie den oder die zu entfernenden Knoten mit Hilfe dieser Option aus.



Formen öffnen

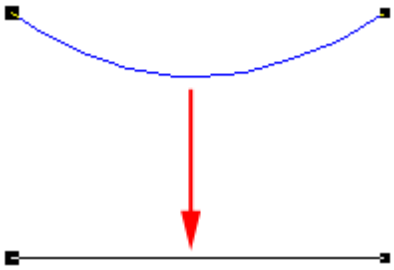
Diese Option aus dem Fenster wählen. Der Cursor ändert seine Form mit einer seitlichen ”Schere” als Symbol. Jede von diesem Cursor angeklickte Linie oder Kurve wird aufgeschnitten. Sind Sie mit dem Schneiden fertig verlassen Sie

den Modus durch einmaliges Klicken auf das Arbeitsblatt.



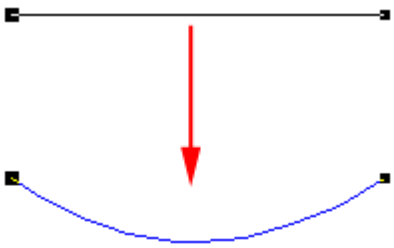
Kurve in Linie umwandeln

Wählen Sie zunächst aus dem Fenster die in eine Linie umzusetzende Kurve und danach diese Option.



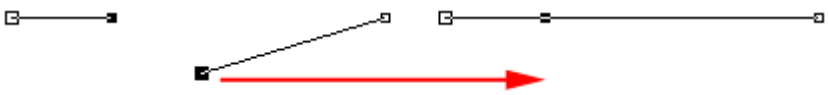
Linie un Kurve umwandeln

Wählen Sie zunächst aus dem Fenster die in eine Kurve umzusetzende Linie und danach diese Option..



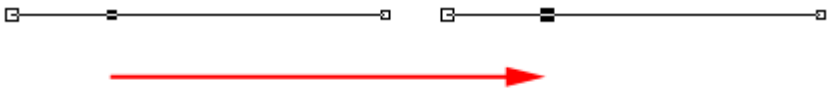
Knoten verbinden

Wählen Sie zunächst aus dem Fenster die zu schließenden Knotenpunkte und danach diese Option. Wurden mehr als zwei Knotenpunkte ausgewählt, kommt es zur Verbindung der am nächsten beieinanderliegenden Knotenpunkte. Nach der Wahl von zwei Knotenpunkten bestimmt der zuletzt ausgewählte die Position. Dies heißt, wurden mit Hilfe der Umschaltetaste zwei Knotenpunkte markiert, bleibt der zuletzt gewählte auf seinem Platz stehen und wird der zuerst gewählte auf diese Stelle bewegt.



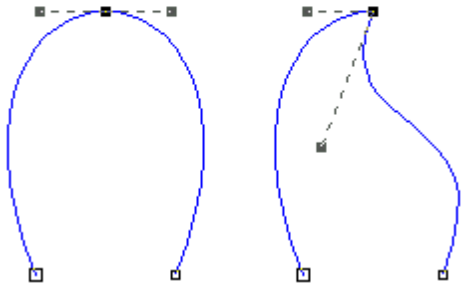
Knoten brechen

Wählen Sie zunächst aus dem Fenster die zu brechenden Knoten und danach diese Option.



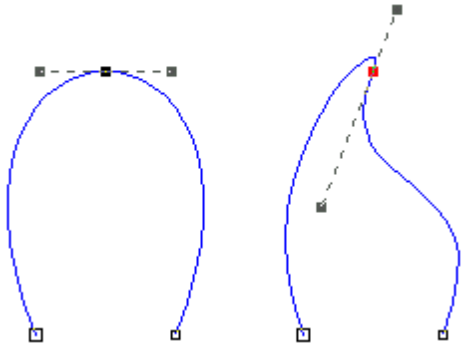
Scharfe Knoten

Wählen Sie zunächst aus dem Fenster die zu schärfenden Knoten und danach diese Option. Bei einem scharfen Knoten wird nur der mit der Maus zu bearbeitende Steuerhebel verändert, während der danebenliegende Hebel unbeeinflußt bleibt.



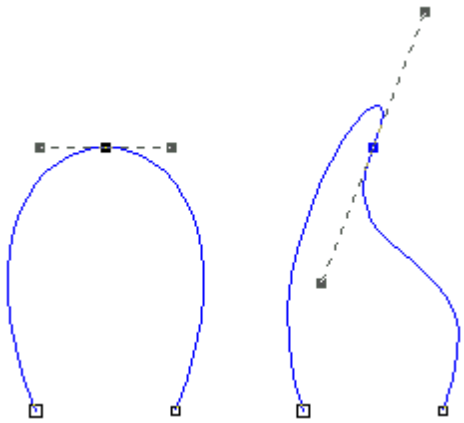
Glatte Knoten

Wählen Sie zunächst aus dem Fenster die zu glättenden Knoten und danach diese Option. Bei glatten Knoten wirkt sich auch jede mit dem Steuerhebel des Knotenpunkts vorgenommene Anpassung sowohl auf den bearbeiteten als auch auf den danebenliegenden Steuerhebel aus. Letzterer ändert sich allerdings nur, wenn der Winkel des bearbeiteten Steuerhebels verändert wurde. Anpassungen bezüglich der Länge des bearbeiteten Hebels wirken sich auf den danebenliegenden nicht aus.



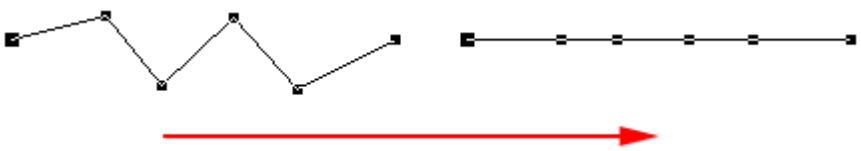
Symmetrische Knoten

Wählen Sie zunächst aus dem Fenster die symmetrisch zu machenden Knotenpunkte und danach diese Option. Bei symmetrischen Knotenpunkten hat jede Bewegung des bearbeiteten Steuerhebels Auswirkungen auf den danebenliegenden. Dieser Hebel ändert sich damit sowohl bei am Winkel des bearbeiteten Steuerhebels vorgenommenen Anpassungen als auch bei Anpassungen bezüglich dessen Länge. Die Hebel sind deshalb immer gleich lang.



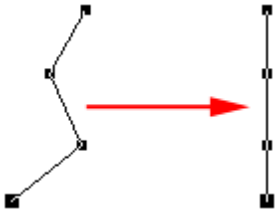
Knoten horizontal ausrichten

Diese Option richtet alle markierte Knoten horizontal aus.



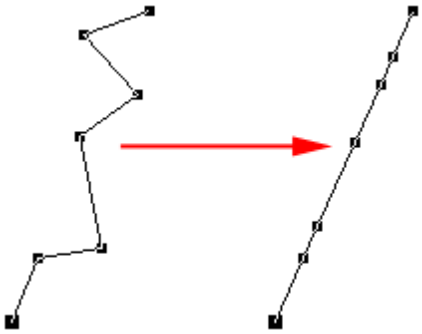
Knoten vertikal ausrichten

Diese Option richtet alle markierte Knoten vertikal aus.



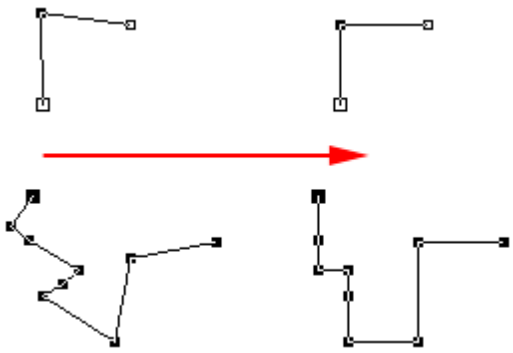
Knoten auf einer Linie ausrichten

Diese Option richtet alle markierte Knoten auf einer Linie aus.



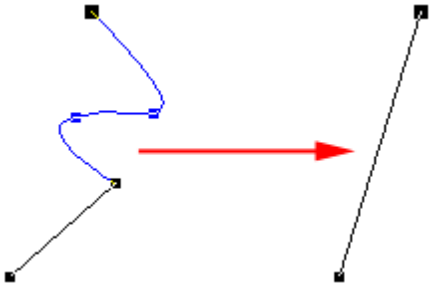
Rechter Winkel

Die rechtwinklig zu machenden Knotenpunkte markieren und dann diese Option anklicken.



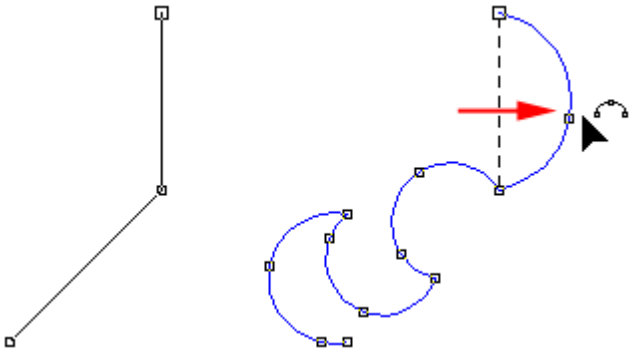
Durch Linien ersetzen

Macht alle markierten Linien und Kurven zwischen erstem und letztem Knotenpunkt zu einer geraden Linie.



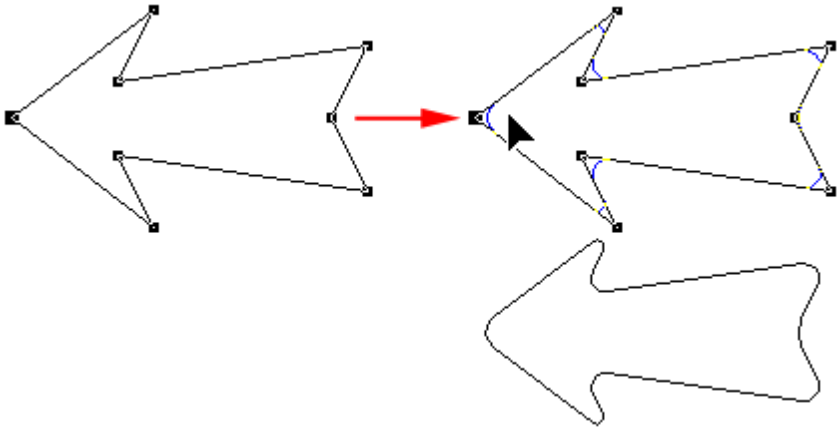
Im Kreisbogen

Wählen Sie diese Option aus dem Fenster. Der Cursor ändert seine Form mit einem seitlichen ”Bogen” als Symbol. Mit dieser Option kann aus jeder beliebige Linie ein Bogen entstehen, aus diesem Bogen ein anderer usw.



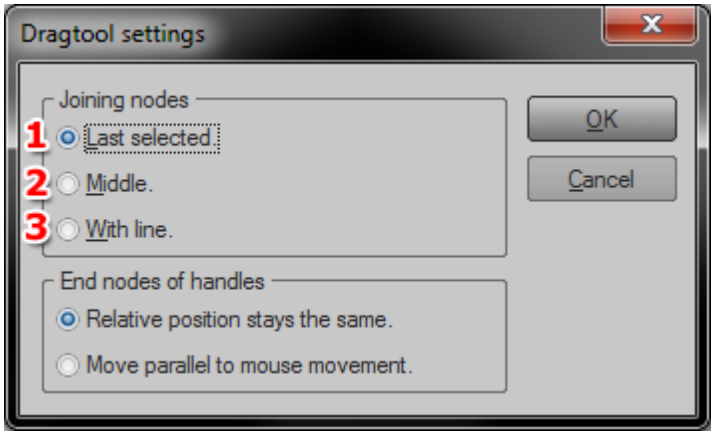
Ecken abrunden

Mit Hilfe dieser Funktion können alle Eckpunkte, die zwischen zwei geraden Linien liegen, abgerundet werden.

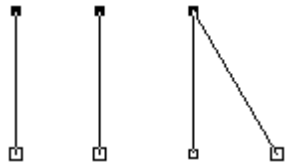


Einstellungen

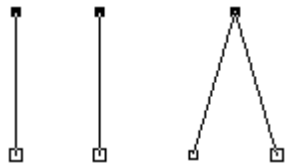
Nach der Wahl dieser Schaltfläche erscheint ein Dialog, in dem folgende Einstellungen für das Knoten bearbeiten vorgenommen werden können.



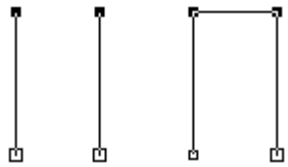
1 Zuletzt ausgewählt.
Diese Option sorgt dafür, daß der zuletzt gewählte Knoten bei der Verbindung von Knoten die Position bestimmt.



2 Mitte
Durch diese Option findet die Verbindung genau in der Mitte der markierten Knoten statt.

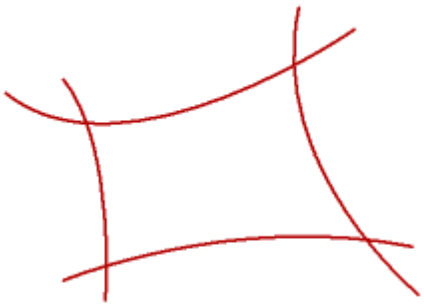


3 Mit Linie
Durch diese Option findet die Verbindung der markierten Knoten mittels eine Linie statt.



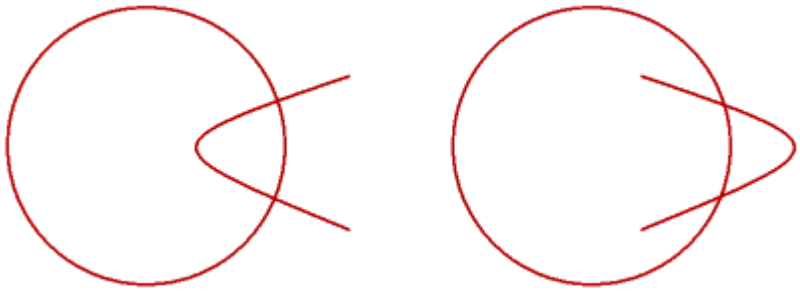
Quick Connect

Eine einzigartige und sehr schnelle Zeichenmethode. Sie brauchen jetzt keine Hilfslinien mehr zu verwenden, weil Sie über ein einziges Menüelement Linien bearbeiten sowie Knoten hinzufügen und verbinden können.

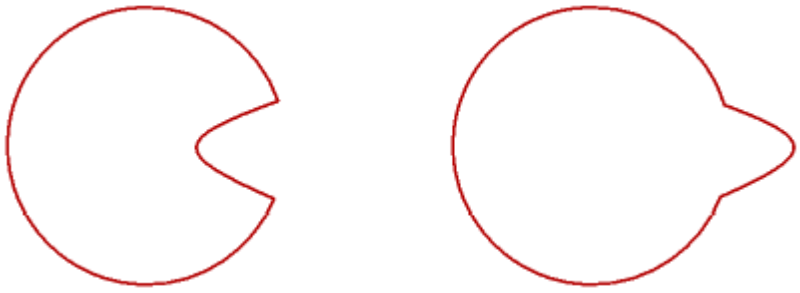


Um die Linien in der obigen Abbildung zu einem geschlossenen Objekt zu verbinden, mussten früher Knoten an den Schnittpunkten der Linien hinzugefügt, die Linien entfernt und anschließend die überlappenden Knoten geschlossen werden. Jetzt brauchen Sie nur noch die Linien auszuwählen und anschließend im Menü "Anordnen" auf "Quick Connect" zu klicken, um ein geschlossenes Objekt zu erhalten (siehe unten).

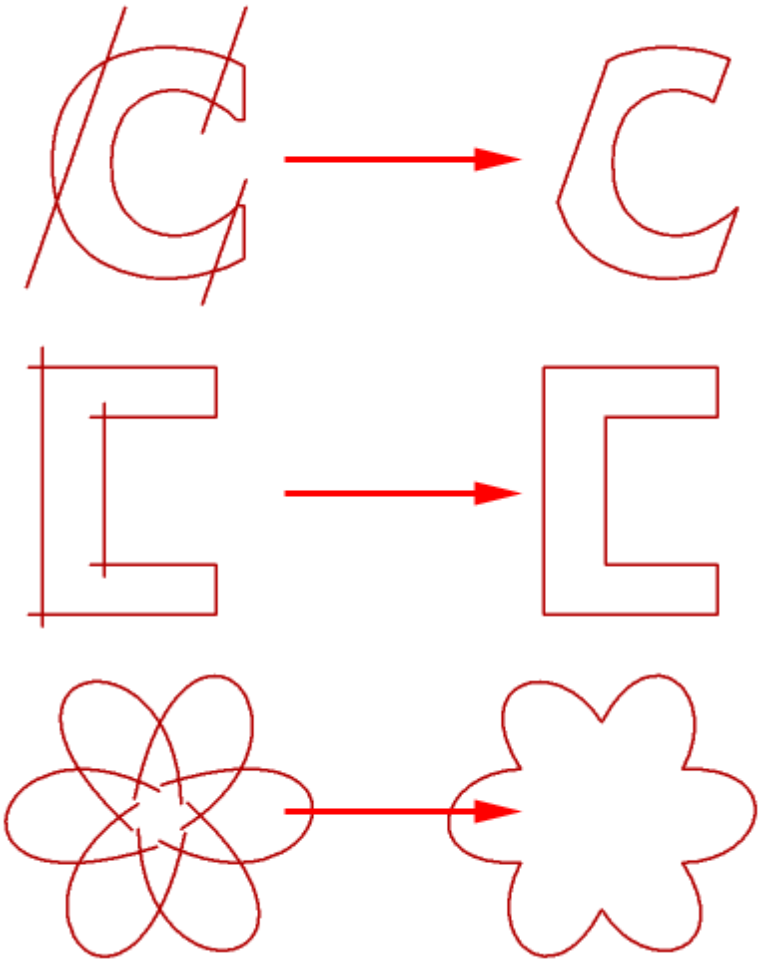
Mit Quick Connect kann auch eine Kombination aus geschlossenen und offenen Objekten erstellt werden.



Nachdem Sie Quick Connect auf die oben angezeigten Objekte angewendet haben, erhalten Sie folgende Ergebnisse:



Wenn Sie Linien strategisch platzieren, werden die Ergebnisse sogar noch schneller als durch das Verschmelzen oder Stempeln von Objekten angezeigt.



Experimentieren Sie mit "Quick Connect", um herauszufinden, wie diese Funktion in unterschiedlichen Situationen ausgeführt wird. Sie werden bemerken, dass die meisten Zeichnungen zehn Mal so schnell wie früher erstellt werden können.

Aufteilen

Was ist Aufteilen und wozu wird es eingesetzt ?

Auch Großformatdrucker können nicht in jedem Format arbeiten. Jedes Gerät verfügt über ein Höchstformat. Hinzu kommt, daß z.B. Drucker mit einer Materialbreite von 900 mm oft nur 880 mm von dieser Breite effektiv ausnutzen.

Wie geht man vor?
Bei Großformatdruckern die mit Rollen arbeiten, wird die Länge des Drucks in den meisten Fällen nur durch die Abmessung des Materials begrenzt. Hier sind oft nur Probleme in der Breite zu erwarten. Um mit der Ausgabe nicht eingeschränkt zu sein, bietet Ihnen EasySIGN die Möglichkeit das Arbeitsblatt horizontal und vertikal (mit oder ohne Überlappung) aufzuteilen. Diese Aufteilung können Sie selbst auf dem Bildschirm vornehmen. Diese Aufteilungen werden dann beim Drucken automatisch berücksichtigt. Auch können Sie beim Drucken bestimmen welche Aufteilung Sie drucken wollen. Um dies anschaulicher zu machen, erstellen wir nun einen fiktiven Auftrag, bei dessen Ausgabe das Format, welches vom Drucker verarbeitet werden kann, überschritten wird.

Wir gehen bei diesem Beispiel von einem Auftrag mit einem 3000 mm hohen und 4500 mm langen Ausgabeformat aus, während die effektive Breite des Druckers 700 mm ist.

Aufteilungslinien mit der Maus anbringen

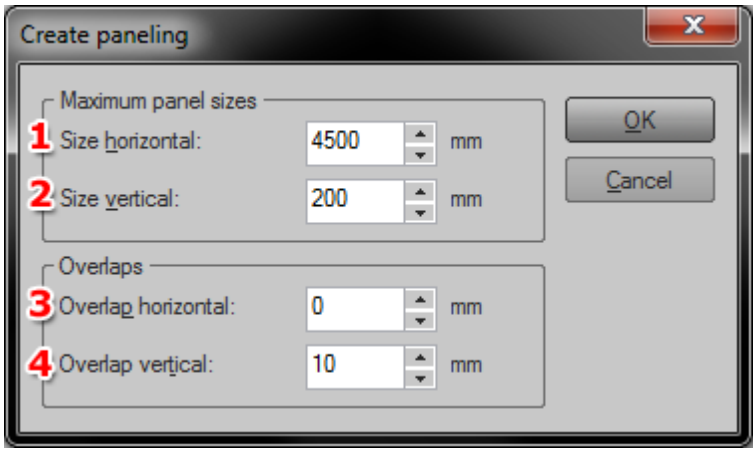
Die zur Bestimmen der Aufteilung benötigten Linien lassen sich auf zwei Arten anbringen, mit der Maus oder durch numerische Eingabe in einen Dialog. Beim Anbringen von Aufteilungslinien mit der Maus geht man folgendermaßen vor. Wählen Sie zunächst aus der Symbolleiste die Funktion "Aufteilen" aus.

Bei der Aktivierung dieser Funktion ändert sich der Cursor folgendermaßen.

Wird, wie im aktuellen Beispiel, eine senkrecht stehende Seite verwendet, erzeugt jedes Anklicken des Arbeitsblattes eine horizontale Aufteilungslinie (eine Aufteilungslinie in Laufrichtung des Papiers). Zur Plazierung einer senkrechten Aufteilungslinie halten Sie die Umschalttaste während Sie auf das Arbeitsblatt klicken. Abgesehen davon, daß Aufteilungslinien horizontal oder vertikal sein können, können die Überlappungen auch noch negativ oder positiv sein. Die Funktion "Aufteilen" verläßt man durch Anklicken einer anderen Funktion oder durch Betätigen der Tabulatortaste.

Aufteilungslinien anhand eines Dialoges anbringen

Wählen Sie im Menü "Datei" die Option "Aufteilung einrichten..." aus. Danach erscheint folgender Dialog.

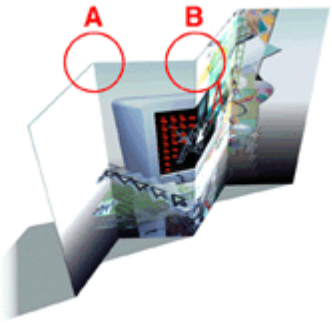


Hier teilt man durch Einstellen der ”maximalen Größe der Aufteilung”, das Arbeitsblatt in ”Kacheln” ein. Beim Aufteilen steht ”horizontal" stets für den Papiereinzug (die Laufrichtung) der Seite.
Geben Sie in das Feld "Horizontales Maß" (1) die maximale Aufteilungsgröße ein (in diesem Fall gleich der Seitenlänge). Weil hier keine Teilungslinien notwendig sind (wir arbeiten von der Rolle), geben Sie die Seitenlänge oder eine größeres Maß ein. Tragen Sie bei "Vertikales Maß" (2) 600 Einheiten ein. Die "Horizontale Überlappung" (3) ergibt zwar vertikale Linien, legt aber die Überlappung der horizontalen Aufteilung fest Die "Vertikale Überlappung" (3) ergibt zwar horizontale Linien, legt aber die Überlappung der vertikalen Aufteilung fest. Tragen Sie deshalb bei "Vertikale Überlappung" 100 Einheiten ein. Die hier verwendete Überlappung ist übrigens nicht wirklichkeitsgetreu, sondern übergroß, da hierdurch die Aufteilung eines Arbeitsblattes besser verdeutlicht wird.

Vielleicht fragen Sie sich jetzt, wieso bei einer effektiven Druckbreite von 700 mm nur 600 mm benutzt werden. Die Erklärung ist sehr einfach: Zu jeder Breitenangabe muß die Gesamtüberlappung addiert werden.

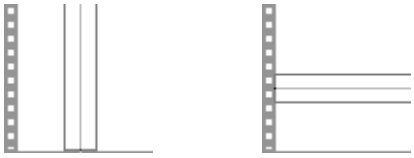
Negative und positive Überlappungen

Positive Überlappungen werden bei der Ausführung von Aufträgen verwendet, die größer sind als der effektive Druckbereich und aus diesem Grund Aufteilungen zur Anpassung der einzelnen Teile miteinander erforderlich machen. Aufteilungslinien mit einer positiven Überlappung legen das total Maß der Aufteilung fest. Bei der Verteilung eines Ausdrucks über verschiedene, harmonikaförmige Aufteilungen benötigt man allerdings in der einen Ecke eine positive Überlappung und in der anderen eine negative.



A Der Eckpunkt "A" faltet sich nach innen. Das heißt, hier ist ein Teil der Zeichnung nicht mehr sichtbar. Man benötigt also eine negative Überlappung. Bei negative Überlappungen wird eine Bahn aus dem Ausdruck weggelassen, während bei positiven Überlappungen dem Ausdruck eine Bahn hinzugefügt wird.

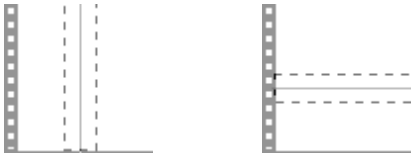
Horizontal Vertikal



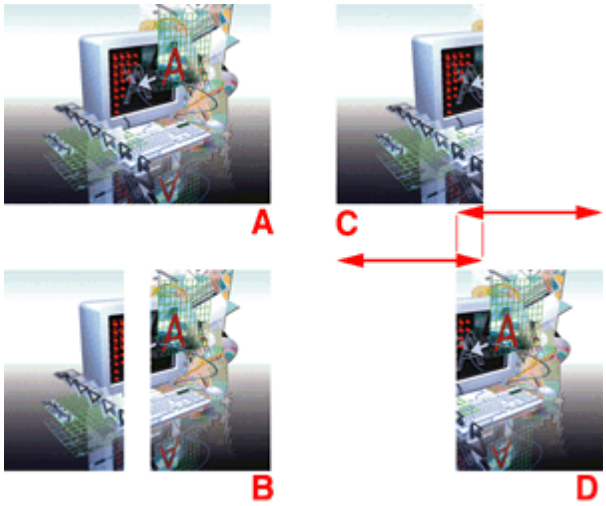
Negative Überlappungen werden mit Hilfe dunkelgrauer, durchlaufender Linien wiedergegeben.

B Der Eckpunkt "B" faltet sich nach außen. Das heißt, hier muß, soll der Ausdruck nicht durch eine Naht unterbrochen werden, eine positive Überlappung angebracht werden.

Horizontal Vertikal



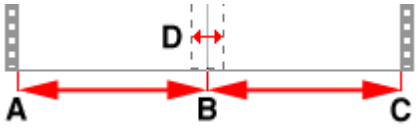
Positive Überlappungen werden mit Hilfe von zwei dunkelgrauen, gestrichelten Linien außen und einer durchgehenden, hellgrauen Linie innen wiedergegeben.



A Das Original.
B Das Ergebnis einer negativen Überlappung.
C/D Das Ergebnis einer positiven Überlappung.

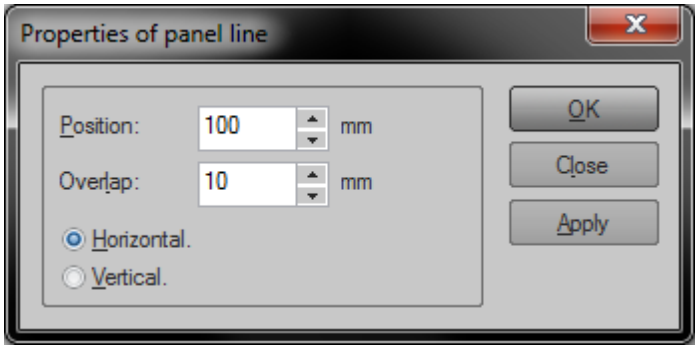
Platzbestimmung der Aufteilungen

Die folgenden Bilder verdeutlichen, wie das Programm die Stelle und die Größe von Aufteilungen erfaßt.



Das folgende Bild ist die Unterseite einer vertikalen Seite von 3000 mm Breite und 4500 mm Höhe (der Seite aus unserem Beispiel).

Befinden Sie sich nun mit dem Cursor über der linken Linie, und klicken Sie dabei auf die rechte Maustaste, erscheint ein PopUp-Menü. Wählen Sie daraus die Option "Eigenschaften der Teilungslinie" aus, worauf dieser Dialog erscheint.



Da sich rechts die Null-Linie des Druckers befindet, liegt die Mitte der ausgewählten Teilungslinie bei 2400 mm. Dies ist die Entfernung der Null-Linie vom Drucker bis zur Mitte der Teilungslinie. Die Teilungslinie erscheint horizontal, da die Horizontale der Druckernull-Linie entspricht.

Erstellen von Druckseiten zum Plotten

Sie können Druckseiten erstellen, wenn das Objekt, das Sie plotten möchten, größer als die Ausgabe Ihres Plotters ist. Angenommen, Ihr Entwurf ist 180 cm x 180 cm groß, und Ihr Plotter unterstützt nur Vinyl bis zu einer Breite von 100 cm. Dies bedeutet, dass Sie Ihren Entwurf so plotten müssen, dass Sie zwei getrennte Teile von jeweils 90 cm Breite erhalten.

Passen Sie zuerst die Seitengröße an die Größe Ihres Entwurfs an, wählen Sie dann Ihren Entwurf aus, und lesen Sie in der Statuszeile die tatsächliche Größe ab, oder verwenden Sie das Werkzeug zum Abmessen und Skalieren.

Weisen Sie diese Maße der Seitengröße zu (Menü: **Ansicht** > **Einstellungen** > **Seite**), um sicherzustellen, dass der Entwurf auf der Seite zentriert wird. Nun können Sie Ihrem Arbeitsblatt die Aufteilungslinien hinzufügen:

Die Aufteilung richtet sich nach der Größe des Arbeitsblattes. Wenn Sie daher die Seitengröße nicht an den Entwurf anpassen, werden die freien Stellen auf Ihrem Arbeitsblatt bei der Aufteilung einbezogen. Damit würden Sie kostbares Vinyl verschwenden:

Im oben genannten Fall würde der Plotter folgendes Ergebnis produzieren. Die schwarzen Pfeile kennzeichnen das verschwendete Vinyl:

Am besten werden Sie mit der Funktionsweise des Aufteilens vertraut, wenn Sie probeweise kleinere Arbeitsblätter plotten.

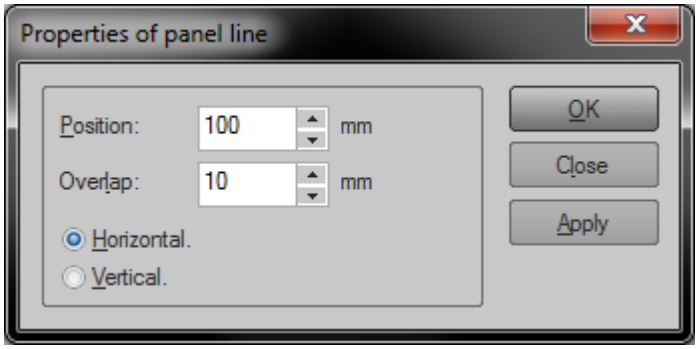
Aufteilungslinien für das Plotten hinzufügen

Wählen Sie in der Hilfsmittelpalette das Werkzeug zur Aufteilung:

Wenn dieses Werkzeug gewählt wurde, sieht der Cursor folgendermaßen aus:

Klicken Sie auf dem Arbeitsblatt an die Stelle, an der die Aufteilungslinie eingefügt werden soll.

Eine Aufteilungslinie zeigt immer in dieselbe Richtung wie der Einzug des Arbeitsblattes. Wenn die Aufteilungslinie im rechten Winkel zur Einzugsrichtung gesetzt werden soll, klicken Sie bei gedrückter UMSCHALTTASTE auf das Werkzeug zur Aufteilung. Sobald Sie eine Aufteilungslinie platziert haben, können Sie deren Eigenschaften ändern, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Aufteilungslinie klicken. Wählen Sie im Kontextmenü die Option **Eigenschaften**. In dem angezeigten Dialogfeld können Sie dann die genaue Position und die Überlappung dieser Aufteilungslinie definieren:



Plotten

Sie haben die Möglichkeit, entweder alle Druckseiten auf einmal oder eine nach der anderen zu plotten. Wenn Sie nur eine einzelne Seite drucken möchten, aktivieren Sie diese Option und geben die Nummer der Druckseite an. Diese Nummern können Sie bei aktiviertem Aufteilungsmodus (wenn das Werkzeug zur Aufteilung aktiviert ist) auf dem Arbeitsblatt sehen.

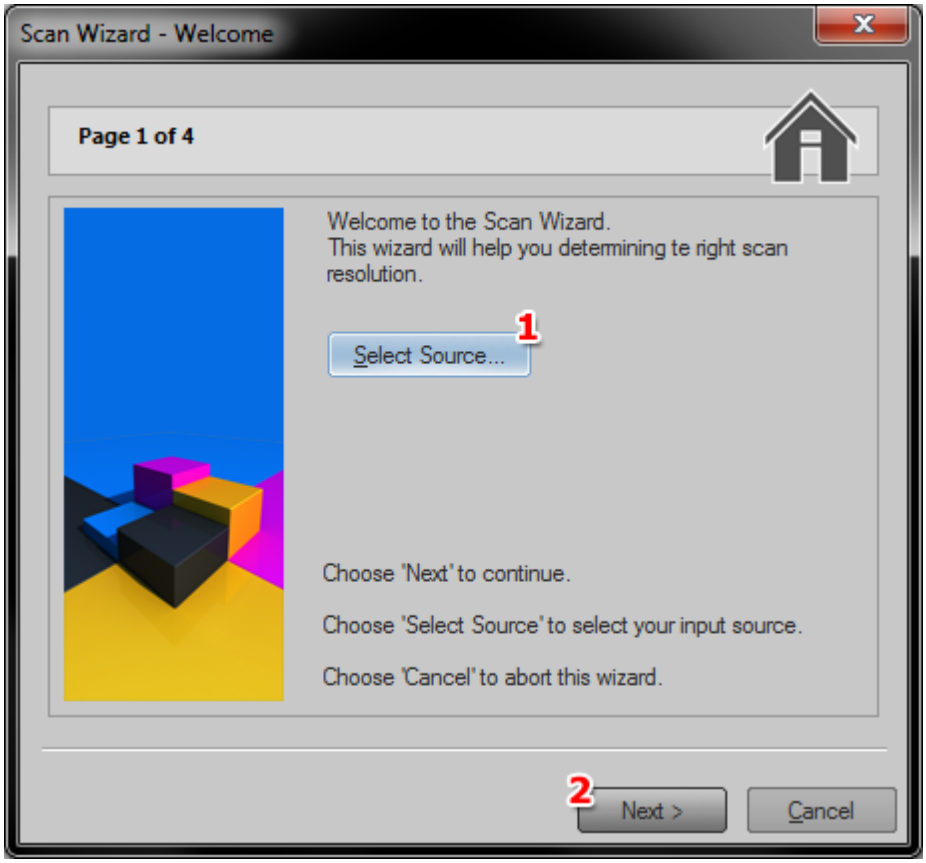
Das Scannen

Mit welcher Auflösung scannt man?

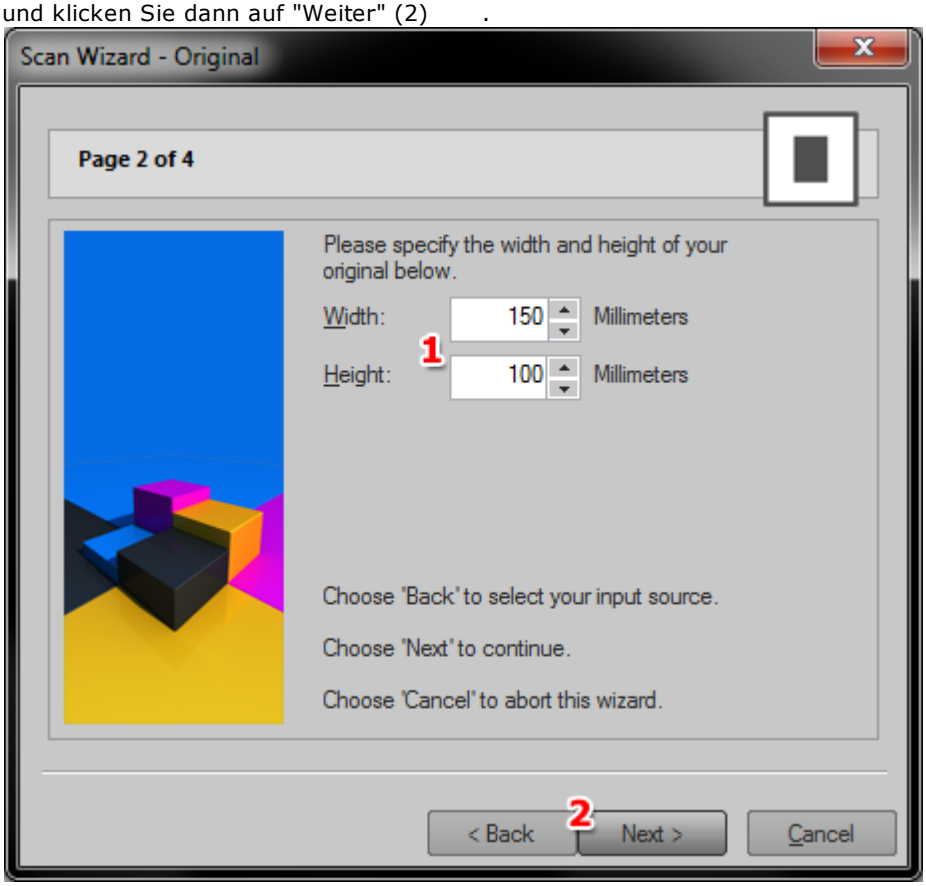
Es ist ratsam, die folgende Faustregel anzuwenden: Eine Bitmap sollte bei einer 1 : 1 Anwendung 72 DPI haben (Dots per inch = Pixel pro Zoll). Wenn Sie also eine Bitmaß von 500 x 700 mm Größe drucken wollen, soll diese Bitmap eine Auflösung von 72 DPI für diese Größe haben. Enthält die Bitmap viele Details, kann es sogar ratsam sein die Auflösung zu verdoppeln.
Ein Drucker hat als Ausgabe nur eine begrenzte DPI-Zahl. Alles, was über seinem Leistungsvermögen liegt, bleibt unberücksichtigt. Wohl beeinflußt wird allerdings die Zeit zum berechnen der Druckdaten. Bitmaps mit 72 DPI können zum gleichen Ergebnis führen wie Bitmaps mit 2400 DPI, jedoch mit dem Unterschied, daß Bitmaps mit 2400 DPI viel mehr Platz auf der Festplatte belegen und der Rechenzeit sich um das Zehnfache erhöht. Und dieses für ein kaum besseres Ergebnis. Soll die Auflösung erhöht werden, geschieht dies am besten schrittweise oder durch Verdopplung, jedoch nicht gleich durch eine Verzehnfachung.
Beim Offsetdruck arbeitet man mit Filmen, diese werden von Druckern mit 2400 DPI erstellt, Tintenstrahldrucker verfügen derzeit über 180 bis 720 DPI (1440). Bei diesen Druckern wird bei einer 1:1 Anwendung (meistens A4) eine Auflösung von 300 DPI benutzt, bei einer Rasterung von 150 LPI (Lines per inch = Linien pro Zoll). Warum sollten Sie dann Ihren Drucker für ein Foto auf 2400 DPI einstellen?

Zur Vereinfachung verfügt EasySIGN über einen "Assistent" zum Scannen, der die optimale Auflösung vorschlägt.

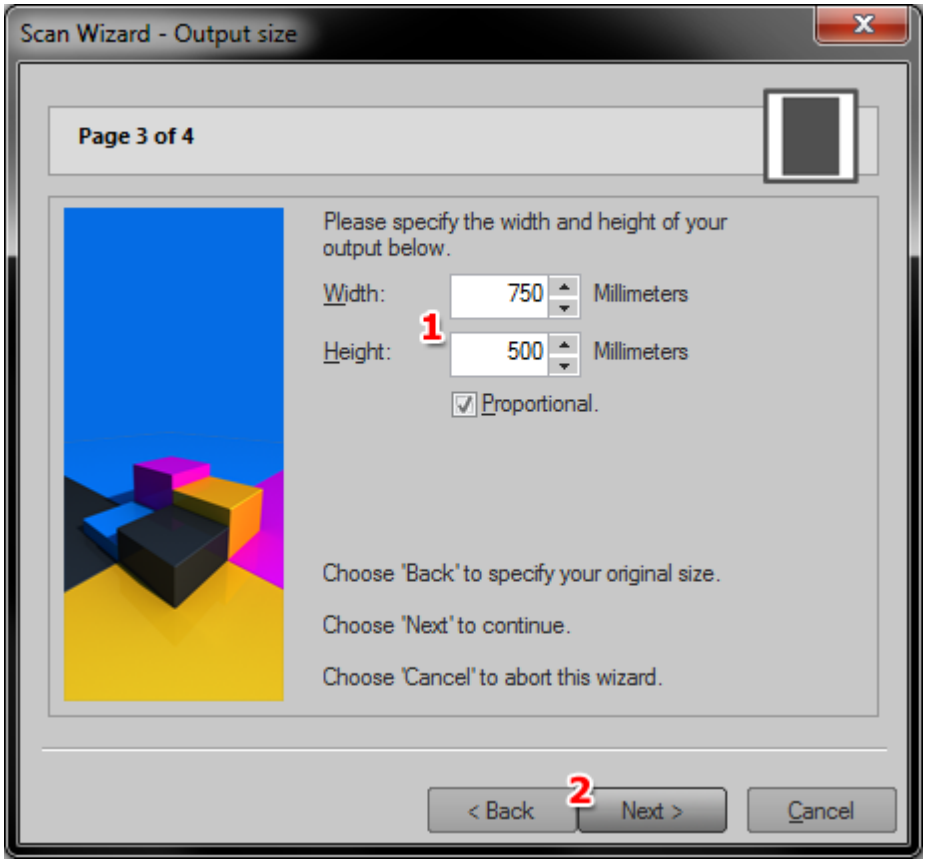
Hierzu wählen Sie im Menü "Datei" den Befehl "Scannen", aus dem Untermenü den Befehl "Assistent...". Der folgende Dialog wird aufgerufen.


Scan Wizard - Welcome
Page 1 of 4
Welcome to the Scan Wizard.
This wizard will help you determining te right scan resolution.
Select Source...
1
Choose 'Next' to continue.
Choose 'Select Source' to select your input source.
Choose 'Cancel' to abort this wizard.
2
Next >
Cancel

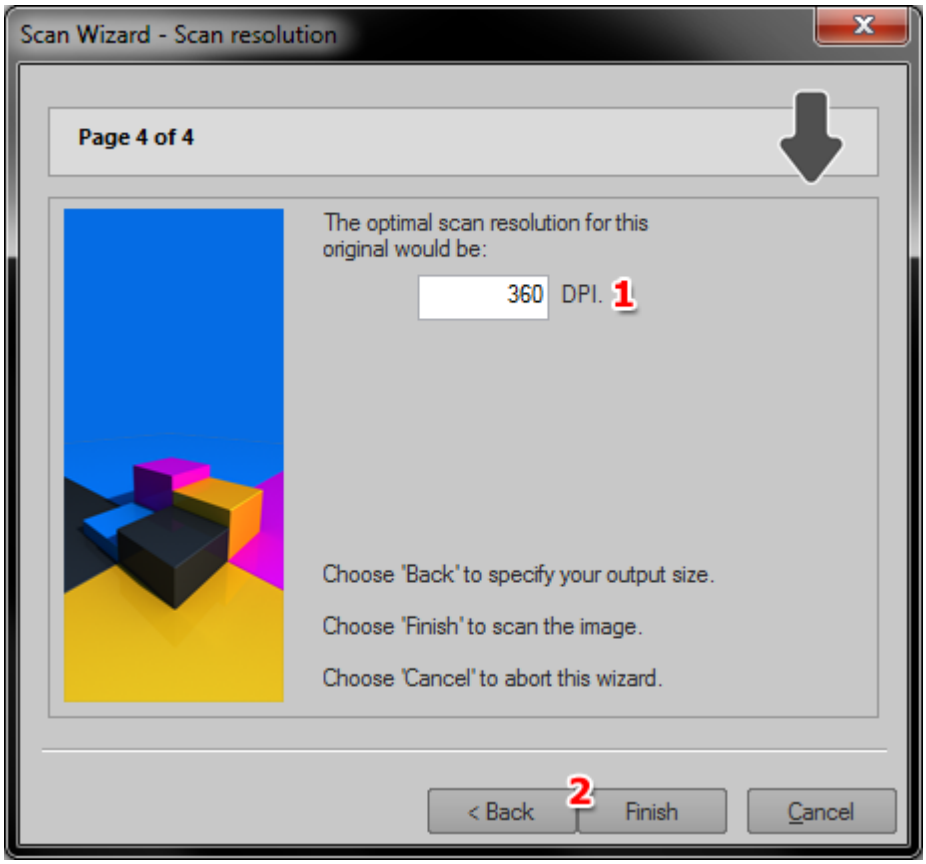
Mitten im Dialog befindet sich die Schaltfläche "Quelle auswählen" (1). Wenn Sie diese anklicken, erscheint ein Dialog, in welchem alle in Ihrem System installierten Scanner aufgeführt sind. Wählen Sie hieraus den gewünschten Scanner und klicken Sie dann auf "Weiter" (2) .



Geben Sie in dieses Fenster die Breite und die Höhe des im Scanner befindlichen Originals ein (1). Klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Weiter" (2).



Geben Sie in dieses Fenster die Größe ein, mit der das Original ausgedruckt werden soll (1). Klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Weiter" (2).



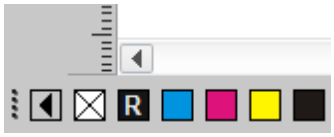
In diesem Fenster wird die empfohlene Auflösung (1) angezeigt. Wenn Sie die Option "Übernehmen" (2) anklicken, wird der Standarddialog des Scanners geöffnet. Geben Sie den empfohlenen Wert ein. Wir können Ihnen den Scan-Dialog hier leider nicht zeigen, da er für jeden Scanner unterschiedlich ist. Sie finden jedoch weitere Informationen

zur Verwendung des Scan-Dialogs im Handbuch zu Ihrem Scanner.

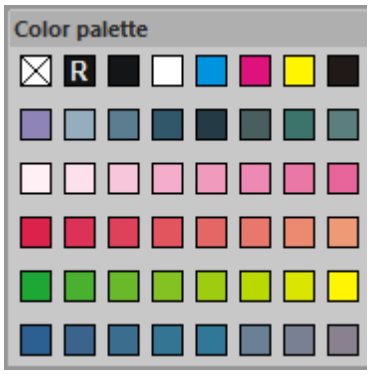
Die Farbzuordnung

Farben verwenden

Unten auf der Benutzeroberfläche von EasySIGN befindet sich üblicherweise die aktuelle Farbpalette. Ist dies bei Ihnen nicht der Fall, kann aus dem Menü "Bild" der Befehl "Farbpalette" gewählt werden.

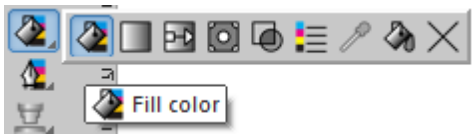


Diese Farbpalette schwebt, das heißt, man kann sie verschieben, sowie vergrößern und verkleinern.

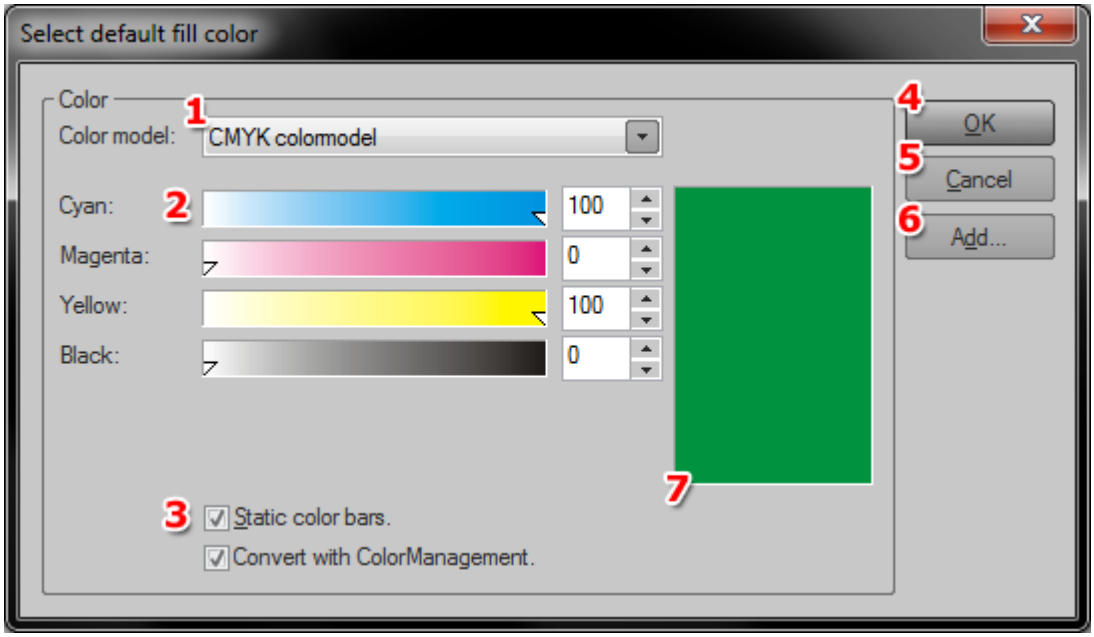


Um eine Farbe einem Objekt zuzuordnen, markieren Sie dieses Objekt und klicken dann auf die entsprechende Farbe aus der Farbpalette. Sobald Sie sich mit dem Cursor über einem Farbfeld befinden, erscheint in der Statuszeile der Name der Farbe unter dem Cursor. Durch einmaliges Anklicken der Farbe mit der linken Maustaste wird diese der Füllung des Objekts zugeordnet. Durch einmaliges Anklicken der Farbe mit der rechten Maustaste wird die Farbe dem Umriß des Objekts zugeordnet. Um die Füllung eines Objekts zu entfernen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das erste Kästchen der Farbpalatte (Kästchen mit Kreuz). Um den Umriß zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das erste Kästchen der Farbpalatte (Kästchen mit Kreuz).

Zur Farbänderung oder zum Mischen einer neuen Farbe müssen Sie zunächst ein Objekt markieren und danach die Funktion ”Füllung” aus der Symbolleiste wählen.



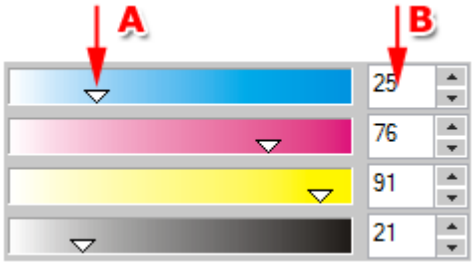
Nach der Wahl dieser Option erscheint folgender Dialog.



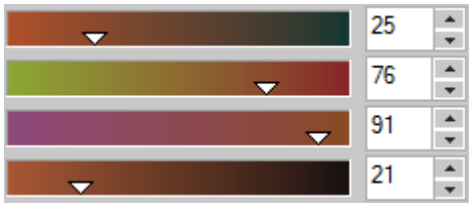
1 Farbmodell
Hier kann das gewünschte Farbmodell ausgewählt werden, EasySIGN verfügt über eine breite Auswahl an Farbmodellen, wie zum Beispiel:

RGB	:	Rot, Grün und Blau
CMYK	:	Zyan, Magenta, Gelb und Schwarz
Grauwerte	:	Zusammengesetzt aus Schwarzschattierungen
HSB	:	Farbe, Sättigung und Helligkeit
Punktfarben	:	Von den Druckerherstellern festgelegte Vollfachfarben.
CMYKOrGr	:	Zyan, Magenta, Gelb, Schwarz, Orange und Grün
CMYKLiCLiM	:	Zyan, Magenta, Gelb, Schwarz, Hellzyan und Hell-Lila

2 Die visuelle Wiedergabe des gewählten Farbmodells kann mit den Schiebereglern in den Balken (A) oder durch die Eingabe eines Werts in ein Textfeld (B) beeinflußt werden. Das Ergebnis erscheint dann auf der Mischfläche (7).



3 Feste Farbpalette
Wurde diese Option aktiviert, sehen die Farbbalken wie auf der obigen Abbildung aus. Sie können Ihren Wünschen entsprechend gemischt werden. Sind Sie sich nicht sicher, zu welchen Mischwerten z.B. rot und grün führen, kann die Option ”Feste Farbpalette” auch ausgeschaltet werden. Nun zeigen die Farbbalken auf welche Seite man zur Erzeugung einer bestimmten Farbe schieben muß. Jede Bewegung in einem der Schieberegler führt zur gesamten Überarbeitung aller Balken.



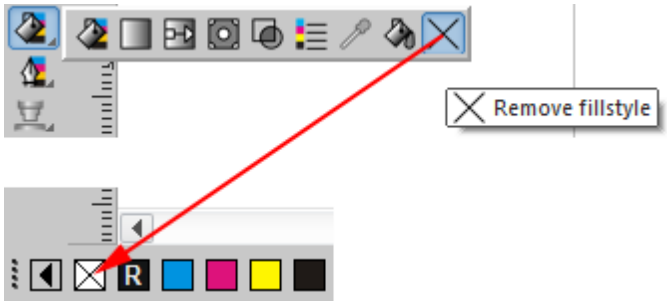
4 Die Schaltfläche 'Schließen" beendet den Dialog

5 Die Schaltfläche "Ausführen" überträgt die Farbe aus dem Dialog auf das ausgewählte Objekt.
6 Die Schaltfläche "Hinzufügen' öffnet einen Dialog zur Hinzufügung der aktuellen Farbe an Ihre Palette.

Zur Hinzufügung der Farbe an die Tabelle muß die Farbe in Feld (1) einen Namen erhalten. Anschließend klicken Sie auf "OK".

Der Standard

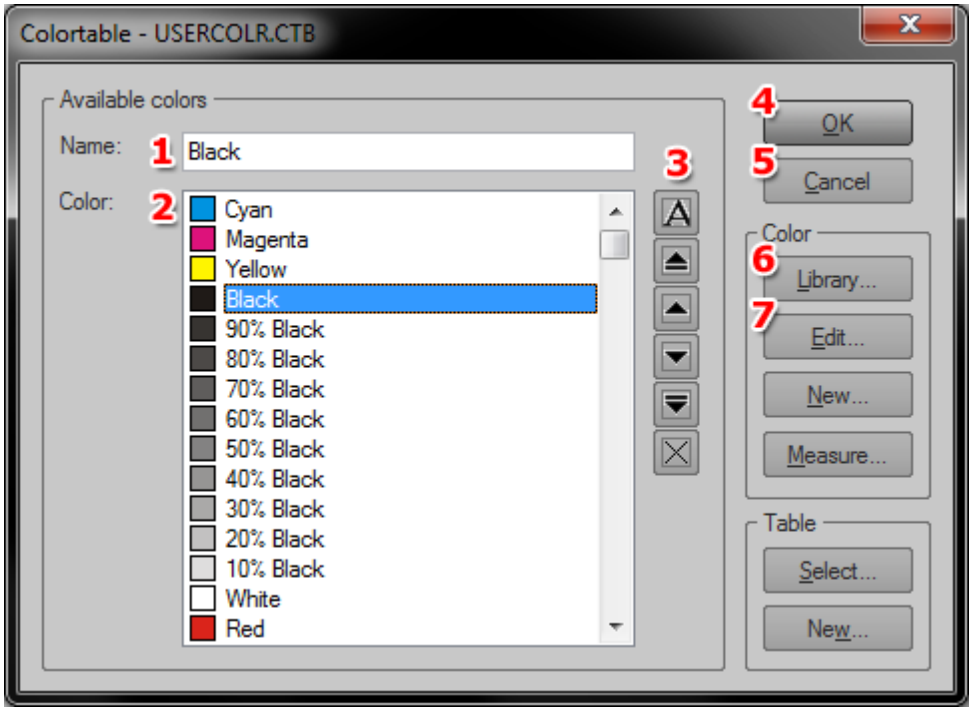
Jedes in EasySIGN gezeichnete Objekt erhält eine Standardfüllung, einen Linienstil und eine Linienfarbe. Sie können diesen Standard selbst bestimmen. Dazu klicken Sie einfach auf eine der Farben auf dem Farbbalken oder mischen eine Farbe im Farbdialog, ohne daß ein Objekt festgelegt wurde. Dasselbe Verfahren gilt auch beim Mischen von Standard-Linienfarben.



Farbpalette und Folienarchive verwalten

Zur Umbenennung, Entfernung oder Änderung von Farben aus der Farbpalette bzw. zum hinzufügen einer Farbe aus dem Archiv zu der Farbpalette, müssen Sie aus der Symbolleiste die Funktion ”Füllung” wählen.

Nach der Wahl dieser Funktion erscheint folgender Dialog.



1 Nach der Wahl einer Farbe aus der Liste (2) erscheint deren Name im Eingabefeld (1); dort kann er auch verändert werden.
2 Diese Liste dient dem Sortieren, Wählen, Umbenennen oder Löschen von Farben.
3 Auch befinden sich hier die Befehle zur Bearbeitung der Farben (7):

Option zur alphabetischen Darstellung der Liste.

Diese Option verschiebt die markierte Farbe zum Anfang der Liste.

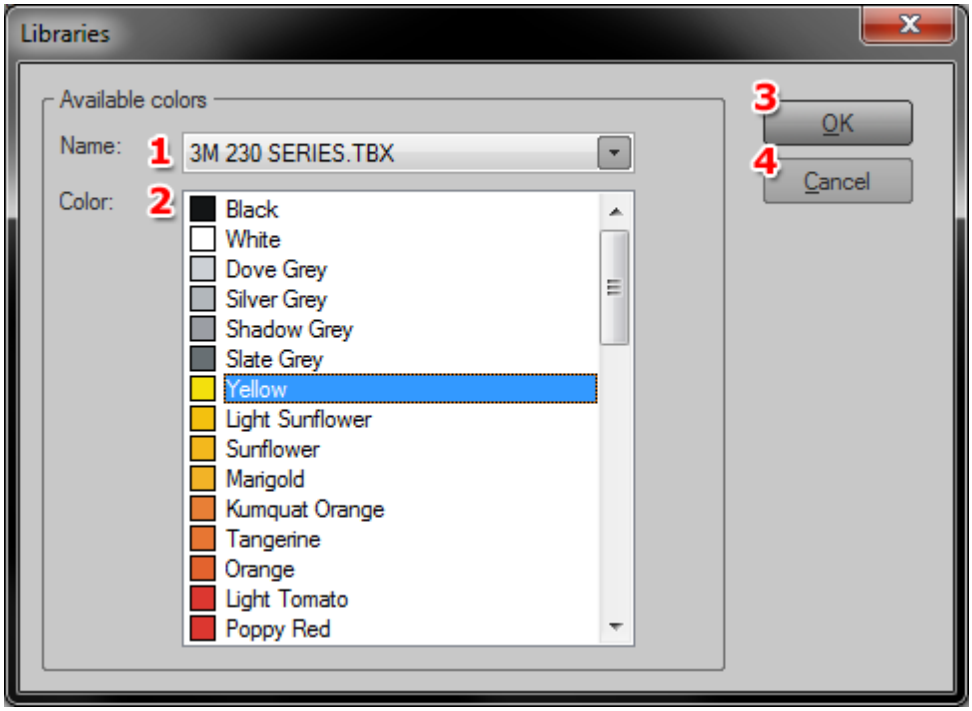
Diese Option verschiebt die markierte Farbe einen Platz nach oben.

Diese Option verschiebt die markierte Farbe einen Platz nach unten.

Diese Option verschiebt die markierte Farbe zum Ende der Liste.

Option zur Entfernung der markierten Farbe

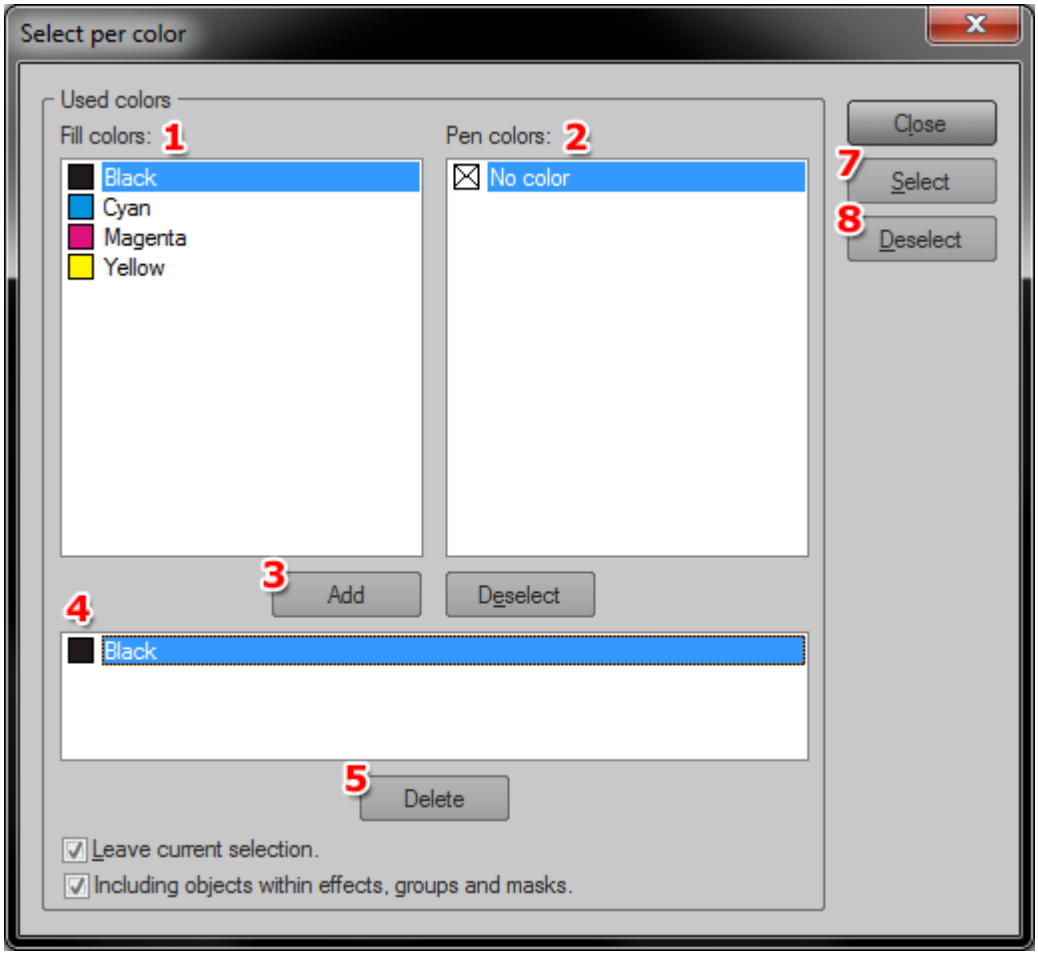
4 Die Schaltfläche "OK" speichert alle Änderungen und beendet den Dialog.
5 Die Schaltfläche "Abbrechen" schließt den Dialog ohne Änderungen zu speichern.
6 Die Schaltfläche "Bibliothek" öffnet den folgenden Dialog.



1 Wählen Sie aus dieser Liste den Namen des gewünschten Archivs.
2 Diese Liste zeigt die Farbnamen oder Produktnummern des ausgewählten Archivs an. Hier können mehrere Folienfarben gleichzeitig gewählt werden.
3 Die Schaltfläche "OK" überträgt alle markierten Folienfarben aus der Liste in die Farbpalette.
4 Die Schaltfläche "Abbrechen" schließt den Dialog, ohne Änderungen vorzunehmen.
7 Die Schaltfläche "Ändern" öffnet den Standard-Farbdialog zur Änderung der Eigenschaften einer Farbe.

Markieren nach Farbe

Der Befehl "Markieren nach Farbe" im Menü "Bearbeiten" ruft ein Dialogfeld auf, in dem alle Objekte einer bestimmten Farbe gleichzeitig ausgewählt werden können.



1 Liste mit allen Füllfarben im Arbeitsblatt.
2 Liste mit allen Linienfarben im Arbeitsblatt.
3 Fügt die ausgewählten Linien- und Füllfarben der Auswahlliste hinzu (4).
4 Die Auswahlliste.
5 Löscht das ausgewählte Element aus der Auswahlliste.
7 Die Schaltfläche "Auswählen" stellt sicher, dass nur die Objekte im Arbeitsblatt ausgewählt werden, deren Farbe der Farbe entspricht, die Sie angegeben haben.
8 Die Schaltfläche "Auswahl aufheben" stellt sicher, dass die Auswahl der Objekte im Arbeitsblatt aufgehoben wird, deren Farbe der Farbe entspricht, die Sie angegeben haben.

Auswahl nach Objekt

Der Befehl "Auswahl nach Objekt" im Menü "Bearbeiten" öffnet einen Dialog, der im Übrigen genauso funktioniert wie der Vorangegangene, außer daß hier alle Objekten eines bestimmten Typs gleichzeitig ausgewählt werden können.

Schnelles Auswählen von Objekten mit einem ähnlichen Füllstil

Wählen Sie ein Objekt, und klicken Sie anschließend im Kontextmenü auf "Markieren nach" und "Ähnlicher Füllstil". Es werden alle Objekte mit dem gleichen Füllstil ausgewählt. Die Objektauswahl erfolgt nicht nach Farbwerten, sondern nach dem Namen der Farbe.

Schnelles Auswählen von Objekten mit einer ähnlichen Linienfarbe

Wählen Sie ein Objekt, und klicken Sie anschließend im Kontextmenü auf "Markieren nach" und "Ähnliche Linienfarbe". Es werden alle Objekte mit der gleichen Linienfarbe ausgewählt. Die Auswahl erfolgt nicht nach Farbwerten, sondern nach dem Namen der Farbe.

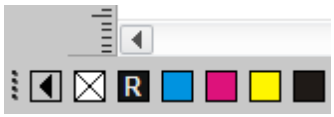
Schnelle Auswahl ähnlicher Objekte

Wählen Sie ein Objekt, und klicken Sie anschließend im Kontextmenü auf "Markieren nach" und "Ähnliche Objekte". Es werden alle identischen Objekte ausgewählt.

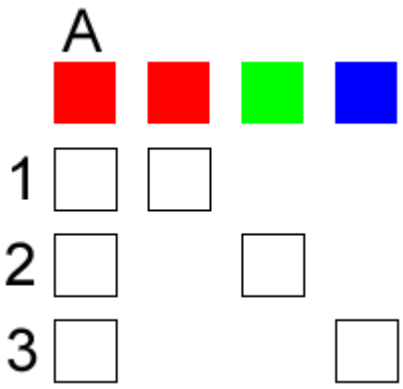
Registrierungsfarbe

Was bedeutet "Registrierungsfarbe"?

Die Registrierungsfarbe ist ein eigener Farbraum. Bei dieser Farbe handelt es sich eigentlich nicht um eine Farbe, sondern um eine Eigenschaft. Ein Objekt, das diese Eigenschaft besitzt, wird beim Farbauszug (Farbtrennung) zusammen mit jeder anderen Farbe gedruckt bzw. geplottet. Die Eigenschaft "Registrierungsfarbe" ist für das Verhalten von Passkreuzen verantwortlich. Sie können diese Eigenschaft über die Farbfunktionen für Linien- oder Füllstile oder über die Farbpalette zuweisen. Die Registrierungsfarbe wird in der Farbpalette als schwarzes Feld mit weißem "R" angezeigt.



Sie können eine beliebige Farbe als Registrierungsfarbe festlegen, um den Unterschied zwischen Registrierungsfarbe und normalen Farben auf dem Arbeitsblatt kenntlich zu machen. Der Registrierungsfarbe kann über das Menü "Datei", "Einstellungen" und die Registerkarte "Allgemein" eine Standardfarbe zugewiesen werden. Jedes neue Objekt mit Registrierungsfarbe wird in dieser Farbe angezeigt. Diese Einstellungen haben keine Auswirkung auf bereits vorhandene Objekte mit der Eigenschaft "Registrierungsfarbe". Sie können das Erscheinungsbild von Objekten mit dieser Eigenschaft über die Farbfunktionen für Linien- oder Füllstile ändern.



In der Abbildung oben ist "A" das Objekt mit der Eigenschaft ‘Registrierungsfarbe’ und Rot die dieser Eigenschaft zugewiesene Farbe.

1 Farbauszug in Rot
2 Farbauszug in Grün
3 Farbauszug in Blau

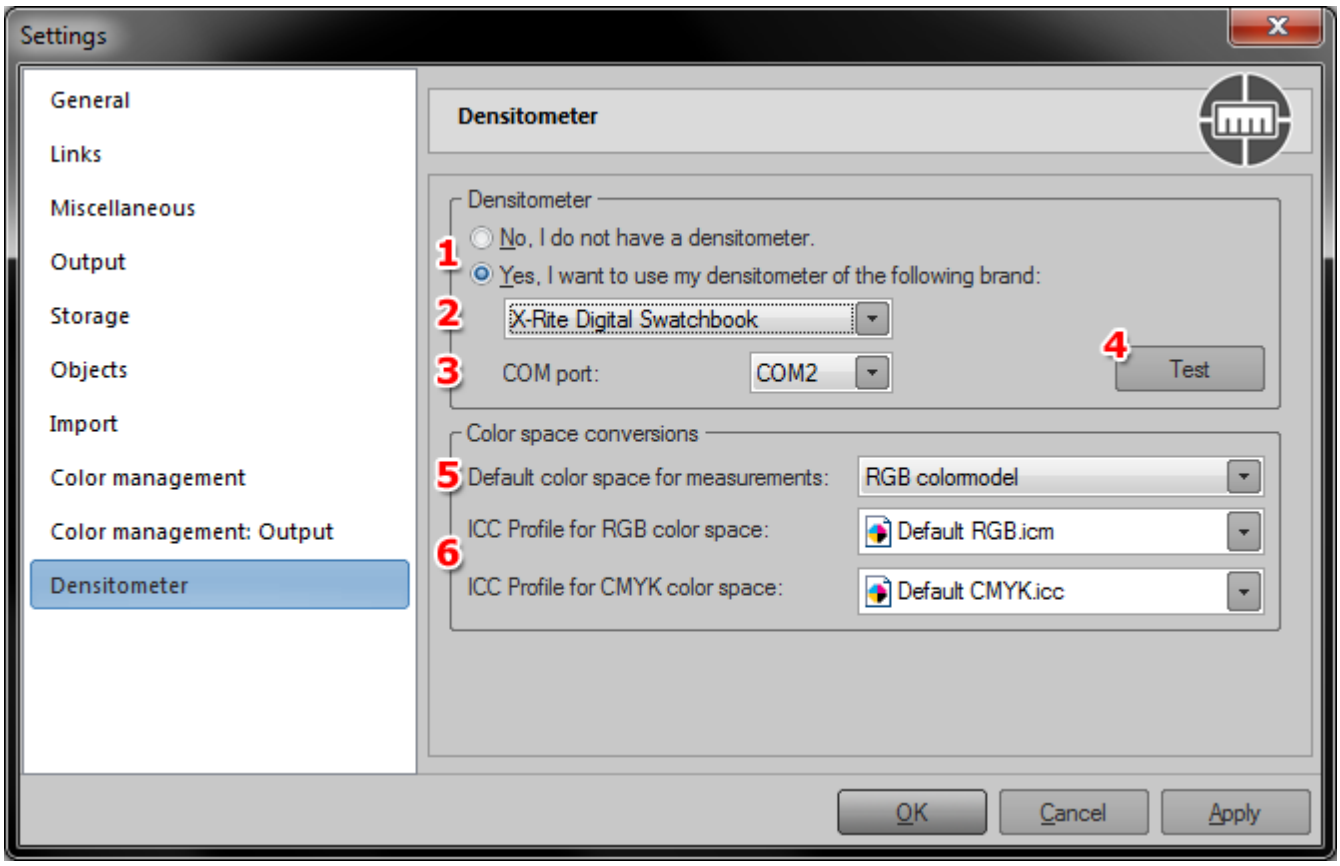
Die Registrierungsfarbe ist in jedem Farbauszug automatisch enthalten.

Messen von Farben

In EasySIGN können Sie Farben mithilfe eines Densitometers in die Software eingeben. Dies ist eine optimale Möglichkeit zum Erstellen einer eigenen Farbbibliothek!

Einstellungen

Klicken Sie im Menü "Datei" auf "Einstellungen" und dann im geöffneten Dialogfeld auf die Registerkarte "Densitometer".



1 Klicken Sie auf die Option "Ja, Ich will einen Densitomesser benützen von der Marke".

2 Wählen Sie im Kombinationsfeld die Herstellermarke des Densitometers aus.

3 Wählen Sie den Anschluss aus, mit dem das Densitometer verbunden ist. Wenn Sie im Kombinationsfeld ein Densitometer mit USB-Verbindung gewählt haben, ist diese Option nicht verfügbar. Verwenden Sie keine automatischen Densitometer, die mehrere Farben in einem Durchgang messen, sondern stattdessen ein Gerät zum Messen von jeweils nur einer Farbe.

4 Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zu ermitteln, ob das Densitometer erkannt wird. Dieser Vorgang kann einige Zeit in Anspruch nehmen. Warten Sie, bis die Meldung angezeigt wird, dass das Densitometer erkannt wurde.

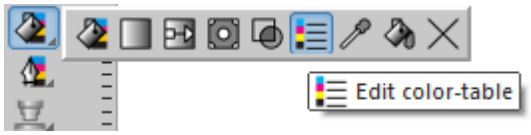
5 Wählen Sie den Farbraum aus, in dem die gemessenen Farben gespeichert werden müssen (CMYK oder RGB). Wenn die Farben gedruckt werden sollen, empfiehlt sich die Wahl des CMYK-Farbraums.

6 Hier können Sie das gewünschte Profil für den CMYK- und RGB-Farbraum auswählen. Wenn Sie über einen Drucker und ein (ICC von ICM-)Profil dafür verfügen, wählen Sie dieses Profil aus. Auf diese Weise kommen die gemessenen Farben dem Druckergebnis sehr nahe. Falls Sie entweder über keinen Drucker oder aber über mehrere Drucker verfügen, wählen Sie das Profil "Standard-CMYK" und das Profil "Standard-RGB".

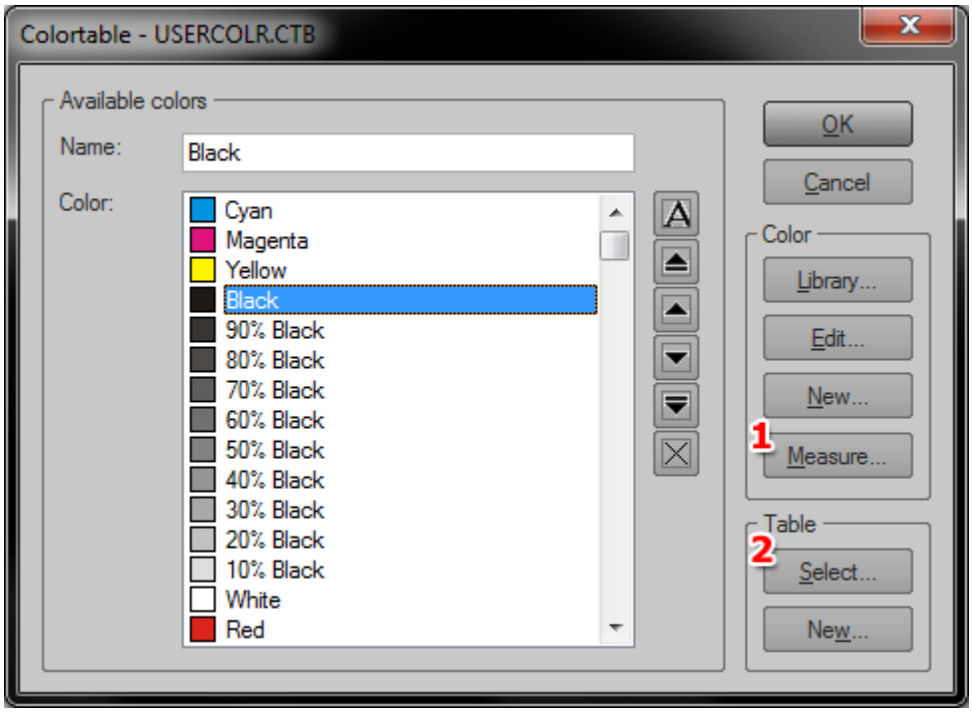
Klicken Sie auf "Übernehmen", um die festgelegten Einstellungen zu speichern, und schließen Sie das Dialogfeld.

Verfahren

Klicken Sie auf der Symbolleiste auf den "Farbeimer" und dann auf das Symbol für "Farbmanagement".



Das folgende Dialogfeld wird geöffnet.



Wenn Sie die neuen Farben in einer eigenen Tabelle speichern möchten, müssen Sie zuerst in der Gruppe "Tabelle" auf die Schaltfläche "Neu" (2) klicken und dann eine neue Tabelle erstellen. Falls dies bereits geschehen ist oder Sie die gemessenen Farben einer vorhandenen Tabelle hinzufügen möchten, klicken Sie in der Gruppe "Farbe" auf die Schaltfläche "Abmessen" (1).

Geben Sie den Namen der Farbe ein, und klicken Sie mit dem Densitometer auf die Farbe, die Sie messen möchten. Die Farbe wird in der Farbvorschau (2) wiedergegeben, und die jeweiligen Farbwerte werden in den Bearbeitungsfeldern angezeigt.

Wenn dieses Symbol zu sehen ist, liegt die gemessene Farbe außerhalb der Farbpalette (Bereich der druckbaren Farben) des Druckers, basierend auf dem gewählten Profil in den "Einstellungen". Sie können die Farbe visuell so anpassen, dass sie mit der gemessenen Farbe weitmöglichst übereinstimmt.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Hinzufügen", um die gemessene Farbe der aktiven Farbtabelle hinzuzufügen. Nachdem Sie die Farbmessung beendet haben, schließen Sie das Dialogfeld. Vergessen Sie nicht, auf die Schaltfläche "OK" zu klicken, um die Änderungen zu speichern.

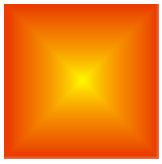
Farbverlauf

Bei einem Farbverlauf gehen zwei oder mehr Farben schrittweise in die nächste Farbe über. Mit dieser Funktion können Sie Ihrer Arbeit mehr Farbe und Tiefe geben. Es gibt verschiedene Arten von Farbverläufen.

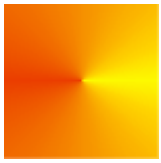
Linear
Die Füllung erstreckt sich in einer geraden Linie über das Objekt:

Radial
Die Füllung besteht aus konzentrischen Kreisen:

Rechteckig
Die Füllung besteht aus konzentrischen Rechtecken:



Konisch
Die Füllung besteht aus Strahlen, die vom Mittelpunkt des Objekts ausgehen:



Jeder dieser Farbverläufe ist in zwei Typen unterteilt.

Zweifarbig
Diese Füllung besteht nur aus zwei Farben, die ineinander übergehen:

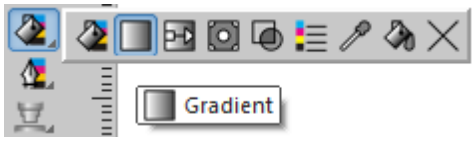
Benutzerdefiniert
Diese Füllung kann aus mehr als zwei Farben bestehen. Sie können beispielsweise einen Verlauf von Rot nach Orange, nach Gelb, nach Grün usw. verwenden:

Außerdem können Sie Farbverläufe anpassen, indem Sie die **Randfüllung** oder den **Winkel** ändern bzw. Farben hinzufügen oder ändern. Diese Änderungen können Sie im Dialogfeld oder direkt auf dem Bildschirm vornehmen.

So wenden Sie einen Farbverlauf an

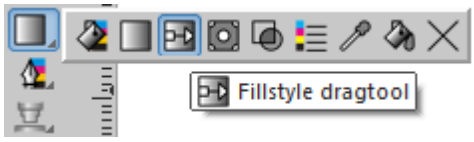
Sie haben hierzu zwei Möglichkeiten.

Dialogfeld “Farbverlauf”
Wählen Sie ein Objekt aus, und klicken Sie in der Werkzeugpalette im Untermenü von **Füllungen** auf die Schaltfläche für Farbverläufe.



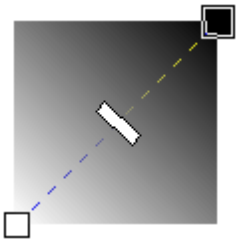
Nehmen Sie in diesem Dialogfeld die gewünschten Einstellungen vor, und klicken Sie dann auf **OK**.

Direkt auf dem Bildschirm
Klicken Sie in der Werkzeugpalette im Untermenü von **Füllungen** auf die Schaltfläche für direkte Farbverläufe.

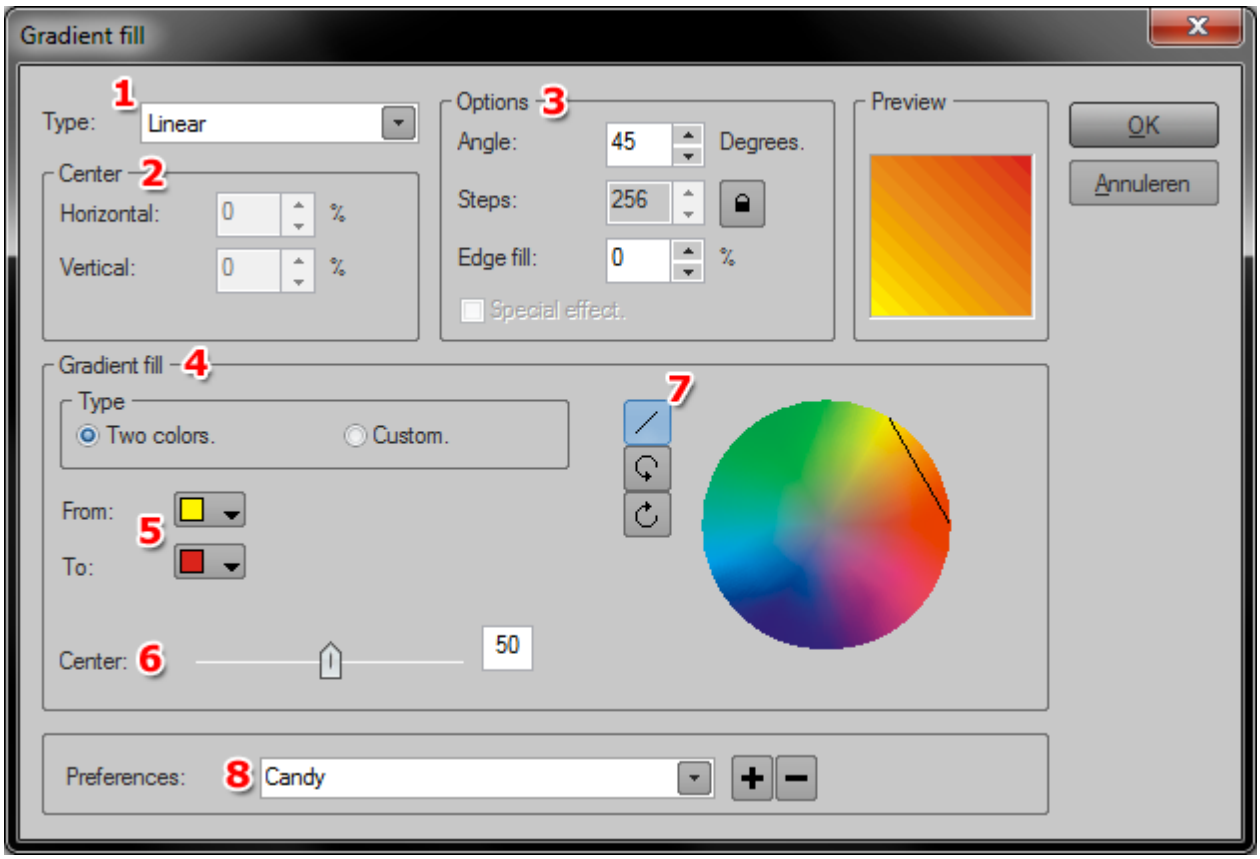


Der Cursor ändert sich folgendermaßen:

Wenn Sie mit diesem Werkzeug ein Objekt auswählen und gleichzeitig die Maus verschieben, wenden Sie auf das Objekt einen Farbverlauf an:



Dialogfeld "Farbverlauf"



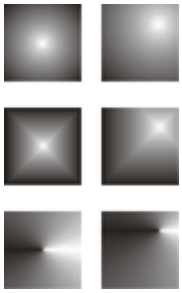
Zweifarbig

1 Typ

Sie können einen der folgenden Farbverlaufstypen wählen:
Linear
Radial
Rechteckig
Konisch

2 Mittelpunkt

Wenn diese Option von einem Farbverlaufstyp unterstützt wird, können Sie den Mittelpunkt der Füllung anpassen. In der linken Spalte des unten stehenden Bildes ist der Mittelpunkt auf 0 % horizontal und 0 % vertikal eingestellt; in der rechten Spalte wurden der horizontale und der vertikale Wert auf 25 % gesetzt:



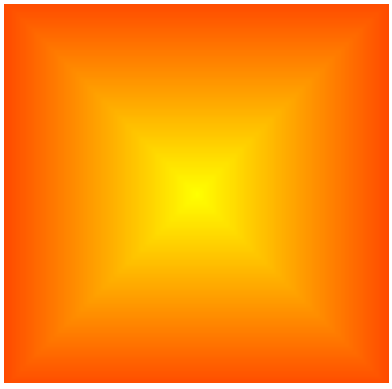
3 Optionen

Winkel
Mit dieser Option können Sie den Winkel des Farbverlaufs festlegen.

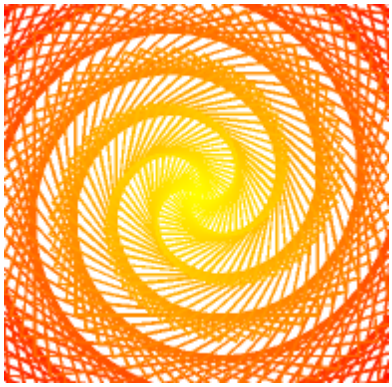
Schritte
Mit dieser Option können Sie die Anzahl der Schritte festlegen, die zum Erstellen des Farbverlaufs verwendet werden sollen. Wenn Sie die Option mit der Schaltfläche hinter dem Eingabefeld entsperren, können Sie für den aktuellen, aktiven Farbverlauf die Anzahl der Schritte festlegen. Wenn Sie die Option sperren, wird die Anzahl der Schritte aus den Globaleinstellungen unter **Datei** > **Einstellungen** > **Allgemein** > **Farbverlauffüllung Schritte** übernommen.

Randfüllung
Mit dieser Einstellung wird der Bereich festgelegt, den Anfangs- und Endfarbe unverändert bleiben, bevor der tatsächliche Farbverlauf beginnt.

Spezialeffekte
Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie einen gewöhnlichen Farbverlauf in einen Spezialeffekt umwandeln. Ein gewöhnlicher rechteckiger Farbverlauf sieht folgendermaßen aus:



Wenn die Option **Spezialeffekte** aktiviert und ein Winkel von 6 Grad angewandt wurde, sieht derselbe Farbverlauf dann folgendermaßen aus:



4 Farbverlauf
Hier können Sie zwischen **Zweifarbig** und **Benutzerdefiniert** wählen.

5 Von/Nach
Hier können Sie die Anfangs- und Endfarbe des Farbverlaufs wählen. Wenn Sie auf eine der Schaltflächen klicken, wird das folgende Menü angezeigt:

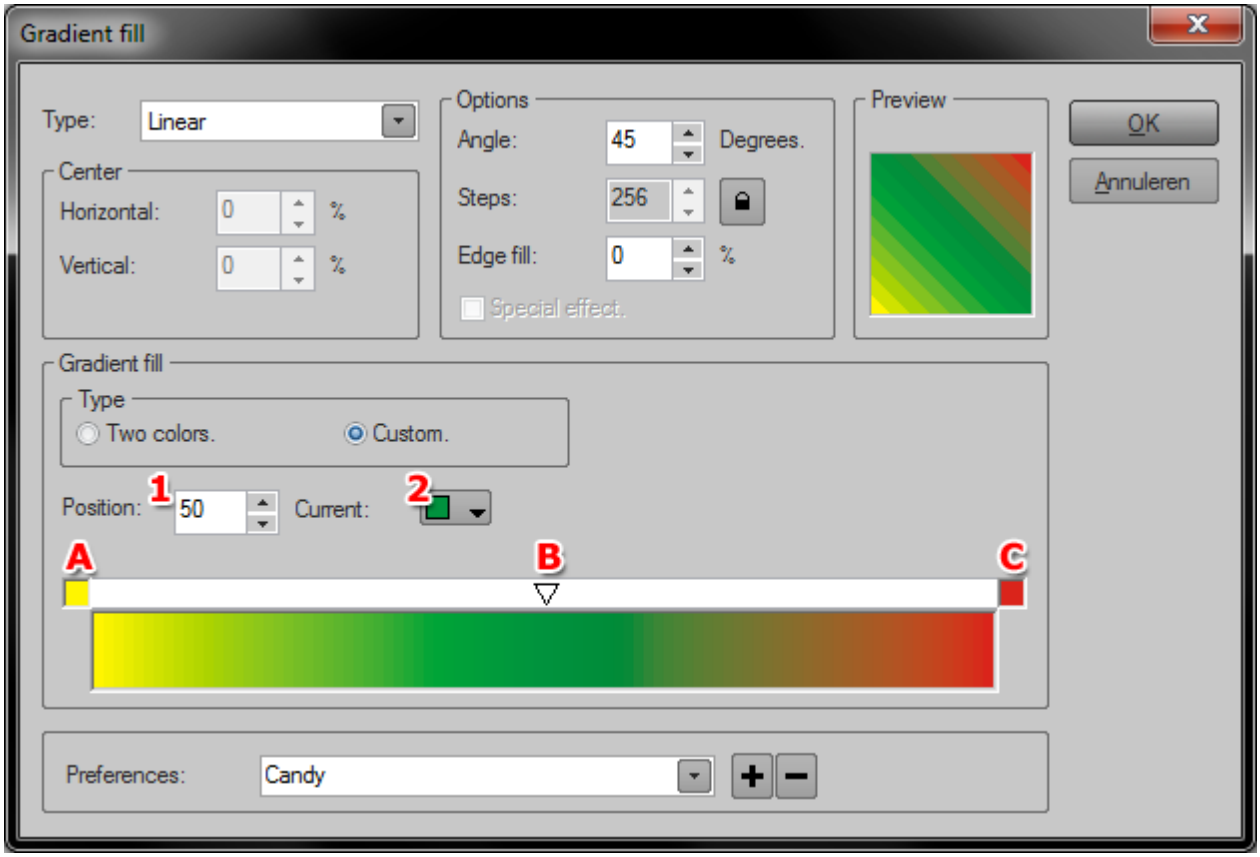
Wählen Sie eines der Farbquadrate aus, um diese Farbe als neue Anfangs- oder Endfarbe festzulegen:

Wenn Sie auf das schwarze Quadrat mit dem Buchstaben “C” klicken, wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie eine benutzerdefinierte Farbe erstellen können.

6 Mittelpunkt
Hier können Sie den Mittelpunkt des Farbverlaufs festlegen:

7 Regenbogen
Klicken Sie auf eine dieser Schaltflächen, um die Richtung der Anfangs- und Endfarbe festzulegen. In dem unten stehenden Beispiel stellt das linke Bild in einem Farbraum den “kürzesten” Weg von einer Farbe zur anderen dar, das rechte Bild den “längsten” Weg:

8 Bevorzugte
Diese Liste enthält eine Sammlung vordefinierter Farbverläufe. Sie können Ihren eigenen Farbverlauf hinzufügen, indem Sie einen Namen eingeben und auf die Schaltfläche mit dem Pluszeichen (+) klicken. Um einen Eintrag zu löschen, wählen Sie ihn aus und klicken auf die Schaltfläche mit dem Minuszeichen (-).
Benutzerdefiniert
Wenn Sie **Benutzerdefiniert** wählen, ändert sich das Dialogfeld:

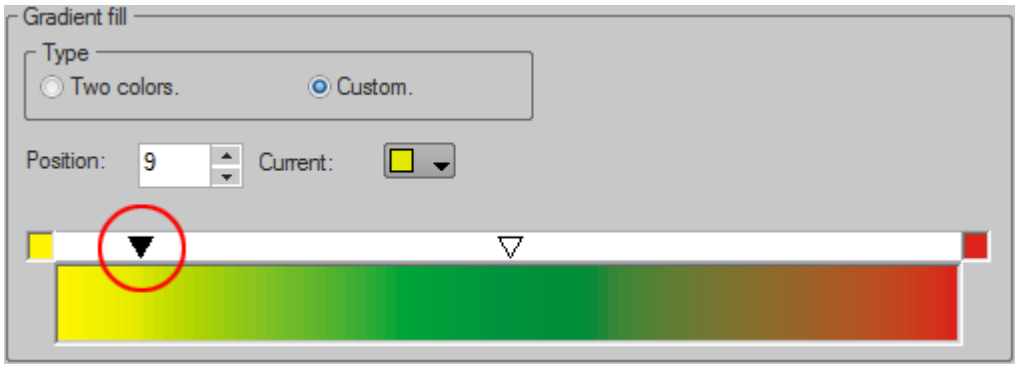


1 **Position**
Diese Option gibt die Position der ausgewählten Farbe innerhalb des Farbverlaufs an.

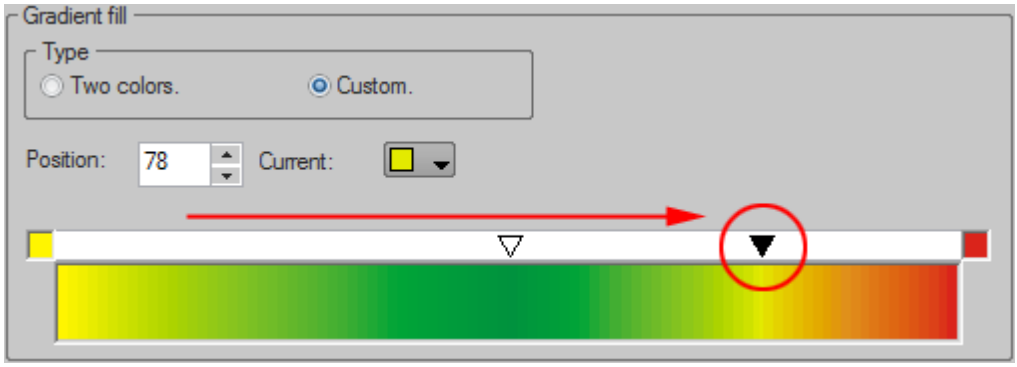
2 **Aktuell**
Hier sehen Sie, welche Farbe momentan ausgewählt ist.

A Die Anfangsfarbe.
B Eine der möglichen Farbpositionen im Farbverlauf.
C Die Endfarbe.

Wenn Sie auf die weiße Fläche zwischen "A" und "B" doppelklicken oder unter (1) einen neuen Wert eingeben, können Sie eine neue Farbposition hinzufügen. Um eine Position (1) numerisch hinzuzufügen, müssen Sie sicherstellen, dass keine vorhandene Position ausgewählt ist, sonst würden Sie diese Position nur verschieben, anstatt eine neue hinzuzufügen. Sie heben die Auswahl einer Position auf, indem Sie einmal auf die weiße Fläche zwischen "A" und "B" klicken.



Die neu hinzugefügte Position hat die gleiche Farbe wie die Position im unten stehenden Farbverlauf. Wenn Sie den Regler an eine andere Stelle verschieben, ändert sich nur die Position, nicht aber die Farbe. Sie können eine Position ändern, indem Sie diese Position auswählen und verschieben bzw. die Position auswählen und den Wert im Feld **Position** (1) ändern:

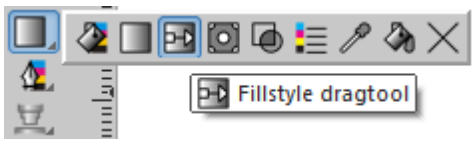


Eine Position ist dann ausgewählt, wenn das Dreieck schwarz ist. Sie können eine ausgewählte Position löschen, indem Sie auf die ENTF-TASTE Ihrer Tastatur drücken.

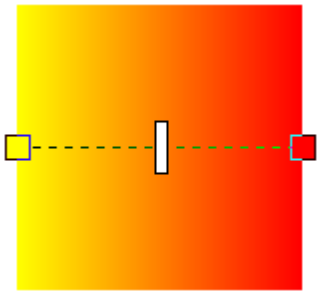
Um die Anfangs- oder Endfarbe zu ändern, wählen Sie zuerst "A" oder "B" aus und passen dann den Wert im Farbmenü (2) an. Um die Farbe einer Position zu ändern, wählen Sie diese Position zuerst aus und passen dann den Wert im Farbmenü (2) an.

Einen Farbverlauf direkt auf dem Bildschirm anpassen

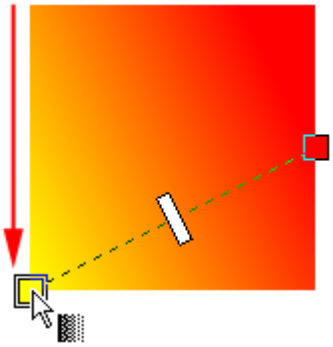
Wählen Sie zuerst ein Objekt mit Farbverlauf aus, und klicken Sie dann in der Werkzeugpalette im Untermenü von **Füllungen** auf das Symbol für direkte Farbverläufe:



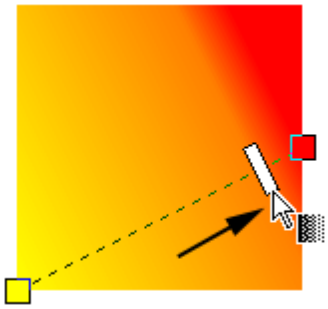
Die Steuerpunkte für den Farbverlauf werden angezeigt:



Wenn Sie an einem der äußeren Punkte ziehen, können Sie den Winkel und die Positionen des Farbverlaufs ändern. Diese Punkte sind "magnetisch" und können an Hilfslinien oder Knoten einrasten:



Mit dem Regler in der Mitte können Sie den Mittelpunkt des Farbverlaufs ändern:

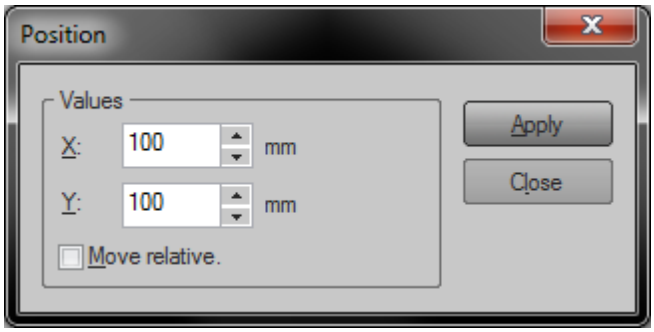


Wenn eine Position ausgewählt ist, können Sie ihre Eigenschaften ändern.

Nicht ausgewählt:

Ausgewählt:

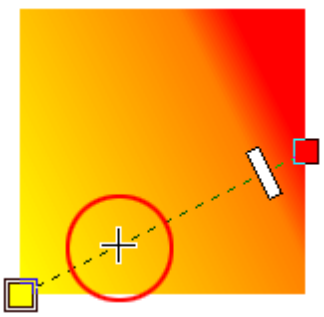
1 **Platzierung**
Sie können auch die Platzierung der äußeren Position numerisch ändern, wenn Sie im Kontextmenü den Befehl **Verschieben** wählen:



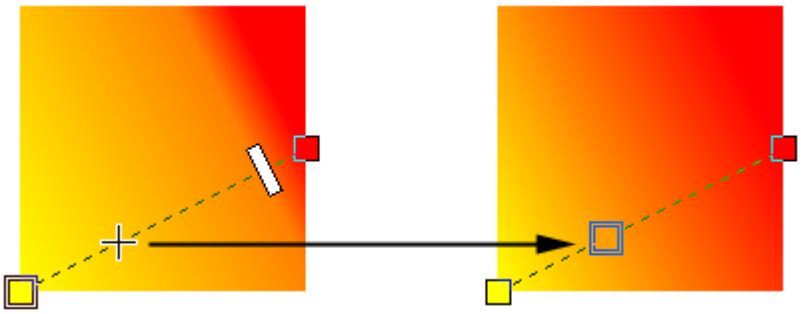
2 **Farbe**
Sie können die Farbe einer Position ändern, indem Sie diese Position auswählen und dann auf eine Farbe in der Farbleiste klicken oder im Kontextmenü die Option **Eigenschaften** wählen. Wenn Sie **Eigenschaften** wählen, wird das Dialogfeld zum Erstellen einer benutzerdefinierten Farbe angezeigt.

3 **Löschen**
Jede Position, abgesehen von der Anfangs- und Endposition, kann über das Kontextmenü oder die ENTF-TASTE auf der Tastatur gelöscht werden.

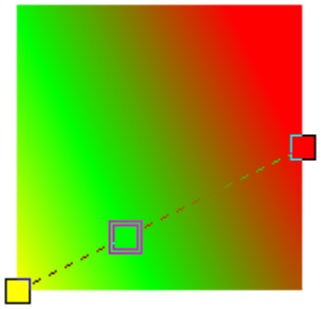
4 Positionen hinzufügen
Zum Hinzufügen einer Position platzieren Sie die Maus über der gestrichelten Linie zwischen der Anfangs- und der Endposition und wählen dann im Kontextmenü die Option **Einfügen** bzw. doppelklicken auf die gestrichelte Linie. Sobald sich der Cursor über der gestrichelten Linie befindet, ändert er sein Aussehen:



Durch Doppelklicken können Sie eine Position hinzufügen:

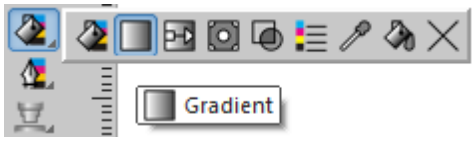


Um die Farbe der aktuellen Position zu ändern, wählen Sie eine Farbe aus der Farbleiste aus:

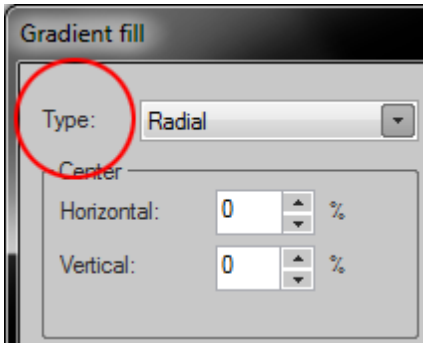


Typ des Farbverlaufs ändern

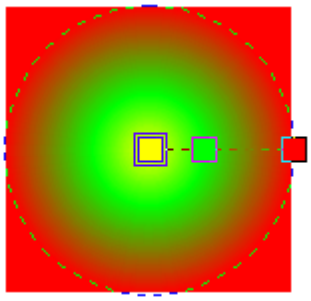
Öffnen Sie das Dialogfeld **Farbverlauf**, indem Sie in der Werkzeugpalette im Untermenü von **Füllungen** auf die Schaltfläche für Farbverläufe klicken:



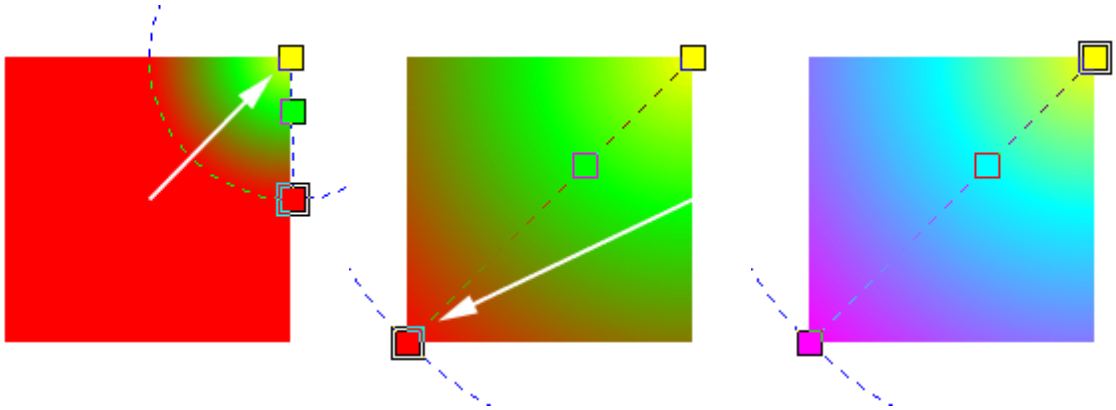
In diesem Dialogfeld können Sie jetzt den **Typ** des Farbverlaufs ändern:



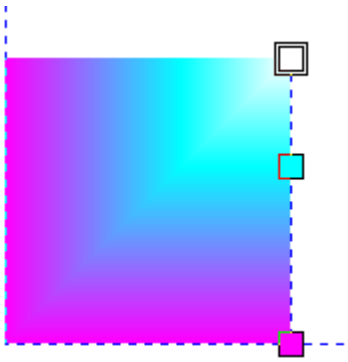
Radial



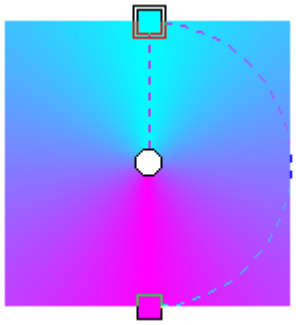
Wie bei jedem anderen Farbverlaufstyp, können Sie auch hier Positionen hinzufügen sowie deren Platzierung und Farbe ändern:



Rechteckig

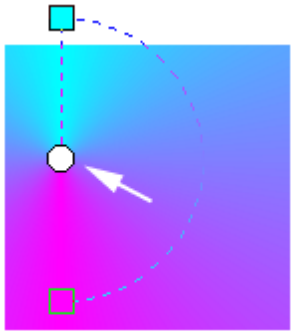


Konisch

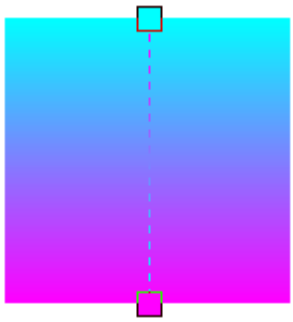


Mit Farbverläufen arbeiten

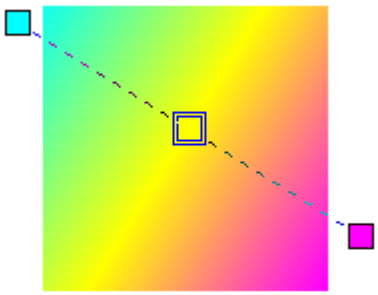
Mit Hilfe der Steuerpunkte eines Farbverlaufs können Sie fast alle Einstellungen direkt am Bildschirm festlegen, die auch im Dialogfeld festgelegt werden können:



Das Wechseln zwischen verschiedenen Farbverlaufstypen ist jedoch nur im Dialogfeld möglich:



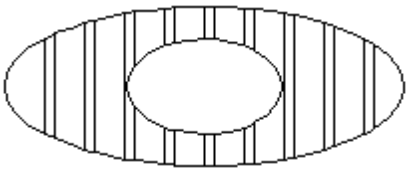
Fast alle Einstellungen, die Sie im Dialogfeld festlegen können, können Sie auch direkt auf dem Bildschirm ändern:



Farbverläufe für das Schneiden vorbereiten

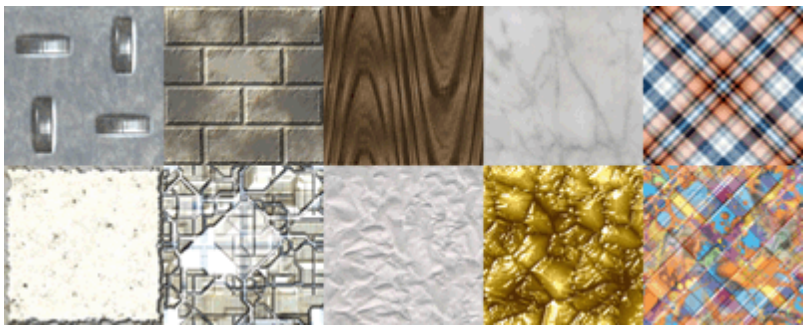
Sie können einen Farbverlauf für das Schneiden vorbereiten, indem Sie das Objekt auswählen und im Kontextmenü den Befehl **Umwandeln** > **Bereit zum Schneiden** auswählen:

Wenn Sie im Farbmodus arbeiten, können Sie keinen Unterschied sehen. Nur wenn Sie in den Modus **Umriss** wechseln, können Sie sehen, was sich verändert hat. Jeder Schritt im Farbverlauf wird in ein Vektorobjekt umgewandelt und somit für das Schneiden vorbereitet. Diese Operation ist nur dann sinnvoll, wenn der Farbverlauf aus einer geringen Anzahl von Schritten besteht. Zu viele Schritte auf verschiedenen Vinylfarben würden zu viel kosten und sind auch nicht praktisch:



Musterfüllungen

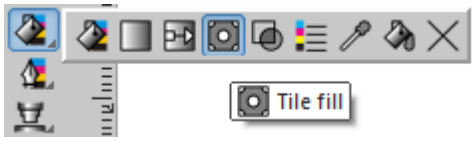
Bei Musterfüllungen handelt es sich um Bitmap-Dateien, die nahtlos nebeneinander angeordnet werden können, sodass sie eine ununterbrochene, vollständige Fläche bilden. Im Lieferumfang von EasySIGN sind mehrere Hundert Beispieldateien enthalten. Über 3.400 dieser Füllungen in 27 verschiedenen Kategorien, wie z. B. "Holz", "Metall", "Marmor", "Stein" usw., können von unserer Website unter der folgenden Adresse heruntergeladen werden: http://www.easysign.com.



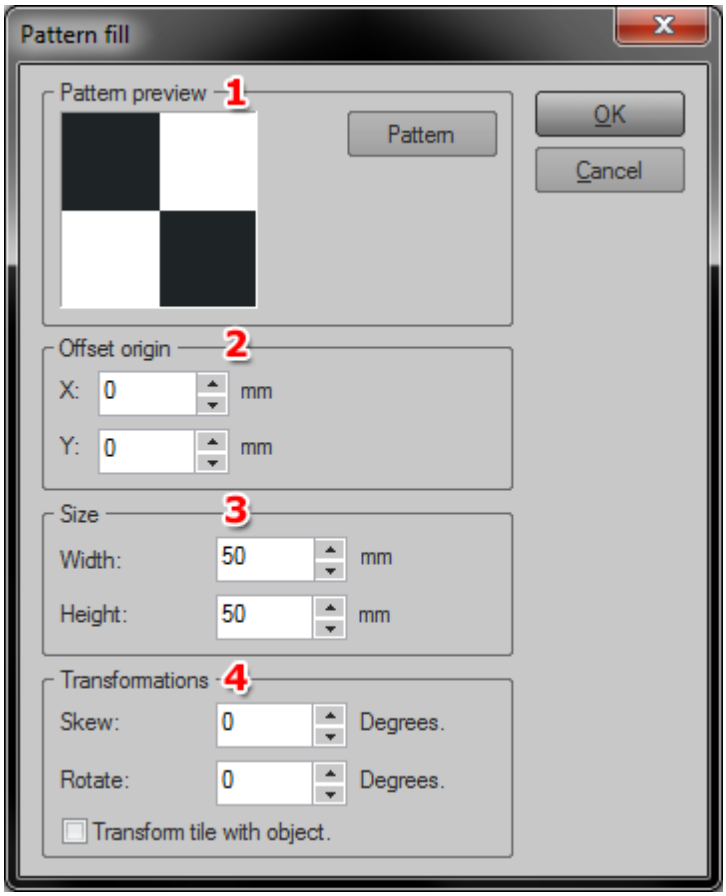
Die Musterfüllungen sind im Unterverzeichnis "Shared\TEXTURES\" von EasySIGN gespeichert.

Anwenden einer Musterfüllung

Musterfüllungen können wie alle anderen Füllungen über den "Farbeimer" in der Symbolleiste angewendet werden. Markieren Sie zuerst das Vektorobjekt, dem Sie eine Musterfüllung zuweisen möchten, und klicken Sie dann auf das Symbol unter der Symbolleiste.

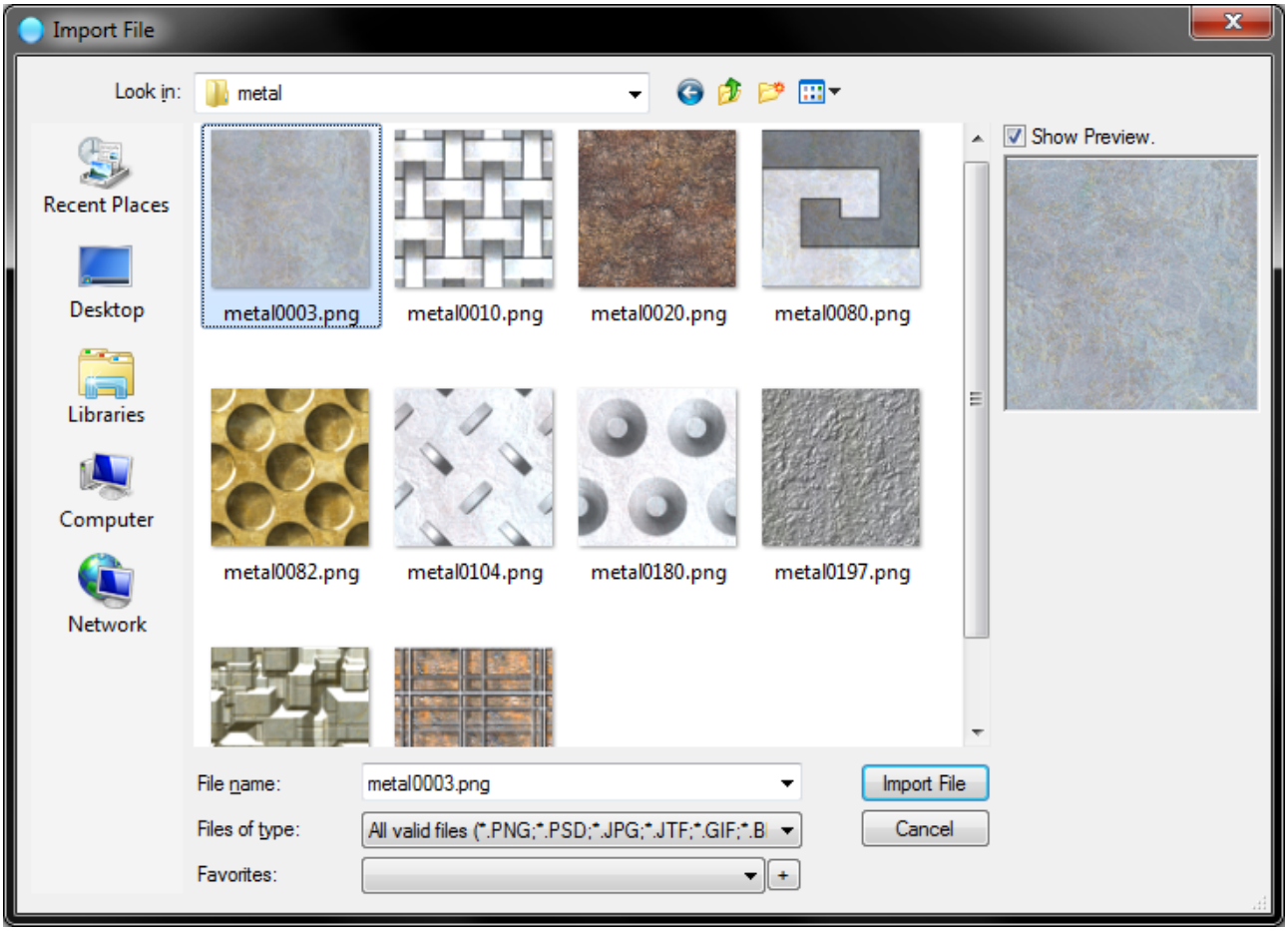


Damit wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie eine Musterfüllung auswählen können.



1 Mustervorschau

Durch Klicken auf die Schaltfläche "Muster" wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie die gewünschte Musterfüllung auswählen können.



Dies ist das zuvor angezeigte Standarddialogfeld "Öffnen", dem einige Funktionen hinzugefügt wurden.

1)
Hier können Sie wählen, wie Dateien dargestellt werden sollen. Klicken Sie auf "Miniaturansichten", um Vorschauen der Bilder anzuzeigen.

2)
Durch Klicken auf die Schaltfläche "+" können Sie das aktuelle Unterverzeichnis der Liste "Favoriten" hinzufügen.
Wenn Sie aus dieser Liste ein Unterverzeichnis auswählen, wird der ausgewählte Speicherort im Dialogfeld automatisch angezeigt.

2 Versatzursprung

Eine Musterfüllung "beginnt" in der unteren linken Ecke der markierten Objekte. Mit dieser Option können Sie den Ursprung festlegen.

3 Größe

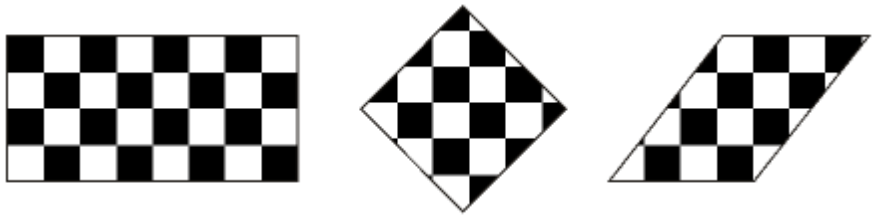
Mit dieser Option können Sie die Größe der Musterfüllung festlegen.

4 Transformationen

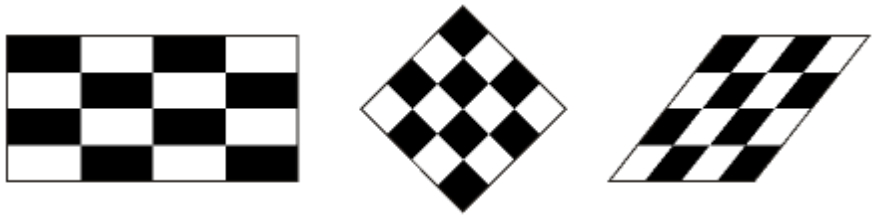
Mit dieser Option können Sie die Neigung und Drehung der Musterfüllung festlegen.

Kachel mit Objekt transformieren
Mit dieser Option wird festgelegt, ob die Musterfüllung die Transformationen des Objekts kopieren soll.

Original



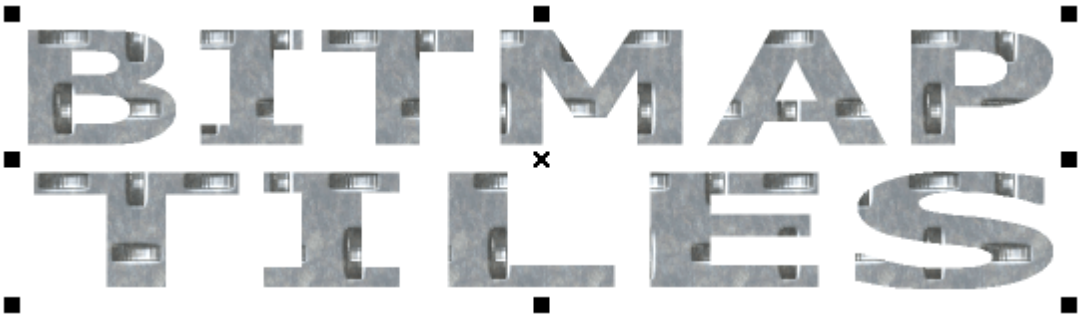
Objekt transformiert und diese Option deaktiviert



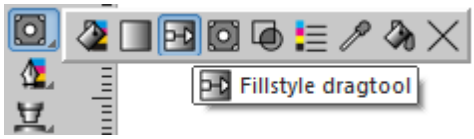
Objekt transformiert und diese Option aktiviert

Ändern einer Musterfüllung mit der Maus

Markieren Sie ein Objekt mit einer Musterfüllung.

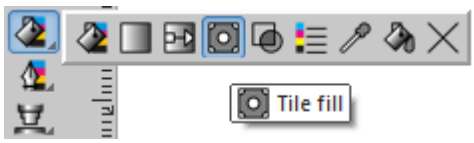


Klicken Sie anschließend auf das Werkzeug zum Anpassen der Musterfüllungen (dasselbe Werkzeug wie zum Anpassen von Farbverlauffüllungen).

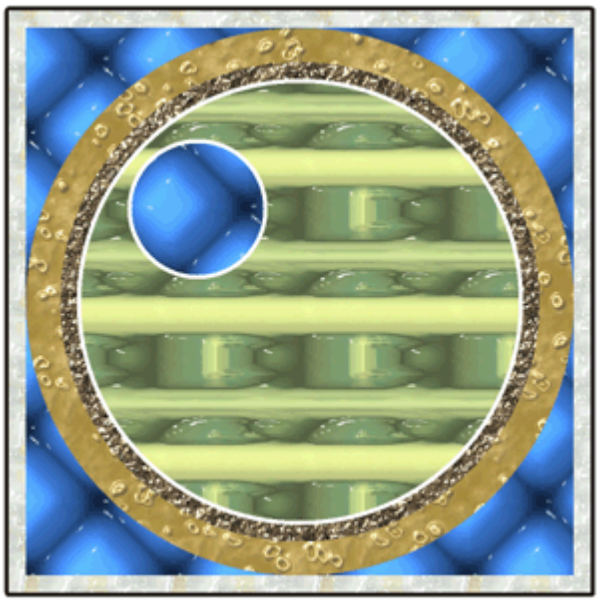


Nun können Sie Drehung, Anordnung (Ursprung), Skalierung und Neigung mit der Maus anpassen.

Die mit der Maus vorgenommenen Anpassungen werden in das Dialogfeld der Musterfüllung kopiert. Wenn Sie die Transformationen optimieren möchten, klicken Sie auf das Objekt mit der Musterfüllung und dann auf das Symbol unter der Symbolleiste.



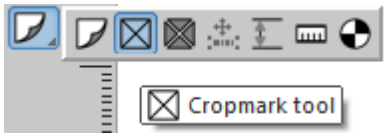
Einige Beispiele für Musterfüllungen



Die Paßkreuze

In EasySIGN besteht auch die Möglichkeit , eine Seite oder Auswahl mit Paßkreuzen zu versehen. Außerdem können Paßkreuze direkt an jeder gewünschten Stelle eingegeben werden. Paßkreuze werden stets auf einer Spezialebene abgelegt. Diese Spezialebene kann in bezug auf Sichtbarkeit, Sperrung und Drucken oder Plotten (oder keines von beiden) eingestellt werden. Da es sich bei den Paßkreuzen um besondere Objekte innerhalb von EasySIGN handelt, verhalten sie sich auch anders als gewöhnlich. Bei der Plazierung von Paßkreuzen um ein Objekt, das mit verschiedenen Farben geplottet werden soll, müssen Sie beispielsweise nicht für jede Farbe ein neues Paßkreuz einfügen. Ungeachtet der Anzahl an Farben auf einem Arbeitsblatt wird stets ein Paßkreuz für jede Farbe geplottet oder gedruckt.

Soll ein Paßkreuz an einer beliebigen Stelle plaziert werden, ist in der Symbolleiste das folgende Werkzeug auszuwählen.

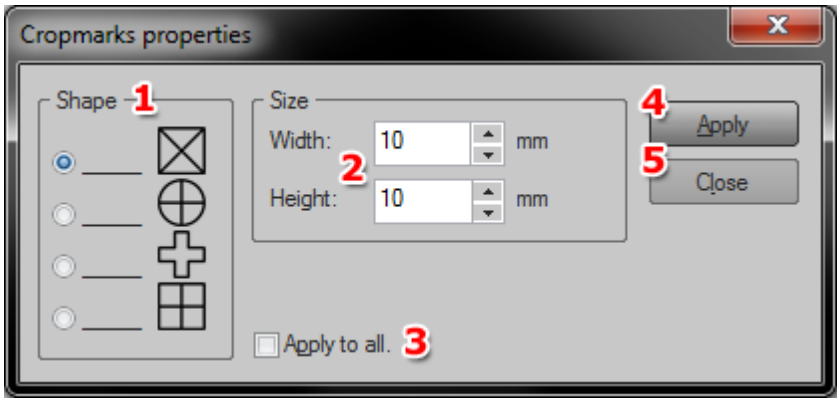


Der Cursor ändert sich dann folgendermaßen.

An jeder Stelle des Arbeitsblattes, die mit dem Cursor angeklickt wird, wird ein Paßkreuz gesetzt.

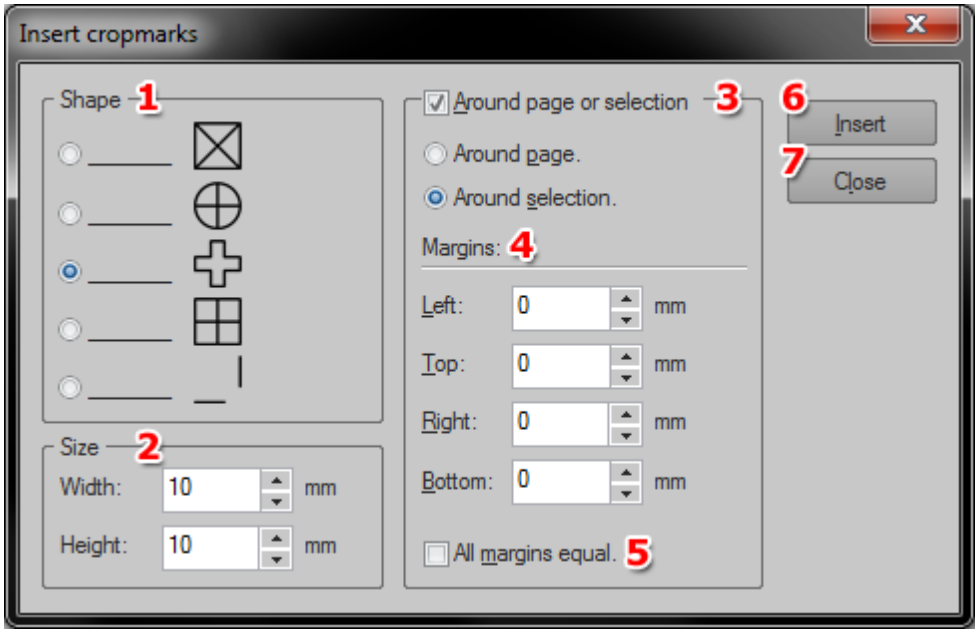
Durch Anklicken eines Paßkreuzes mit der rechten Maustaste wird ein Menü mit folgenden Optionen aufgerufen.

Löschen	:	Löscht das sich unter der Maus befindliche Paßkreuz.
Alles löschen	:	Löscht alle Paßkreuze auf dem aktuellen Arbeitsblatt
Alles Unsichtbar	:	Verbirgt alle Paßkreuze auf dem aktuellen Arbeitsblatt. Diese können Sie mit dem Ebenendialog wieder sichtbar machen.
Eigenschaften	:	Öffnet einen Dialog, der folgende Einstellungen ermöglicht.



1 Die Form des Paßkreuzes ändern.
2 Die Größe des Paßkreuzes ändern.
3 Wenn diese Option gewählt wurde, werden die Einstellungen im Dialog auf alle Paßkreuze des Arbeitsblatts angewendet.

Der nächste Dialog läßt sich mit Hilfe des Menüs "Einfügen, Produktion, Paßkreuz" öffnen.



Die in diesem Dialog vorgenommene Änderungen gelten als Vorgabe, wenn neue Paßkreuze auf dem Arbeitsblatt plaziert werden.

1 Hier kann die Form ausgewählt werden.
2 Hier kann die Größe des Paßkreuzes eingegeben werden.
3 Durch Ankreuzen der Option "Um Seite oder Markierung" werden die Optionen im darunterliegenden Gruppenfenster aktiviert. In diesem können Sie angeben, ob die Paßkreuze um eine Seite oder eine Auswahl zu plazieren sind.
4 Unter "Ränder" können Sie den gewünschten Abstand zwischen den Paßkreuzen und die Markierung oder Seite eingeben.
5 Nachdem Sie diese Option aktiviert haben, werden die Werte, die Sie in das erste Feld eingegeben haben, automatisch auf die Ränder in den anderen drei Feldern angewendet.

Plazieren von Paßkreuzen um eine Seite

Mit dieser Option können Sie nicht nur Paßkreuze um eine Seite herum plazieren, sondern auch die Seitengröße so einstellen, daß die Paßkreuze gedruckt werden können. Dabei werden auf dem Arbeitsblatt vier zusätzliche Hilfslinien gezogen, die die ursprüngliche Größe des Arbeitsblatts darstellen. Auf diese Weise werden Sie niemals vergessen, beim Drucken der Seite die Paßkreuze einzufügen, da die Paßkreuze bereits in dem Seitenformat enthalten sind.

Bearbeiten von Passkreuzen

Das Arbeiten mit Passkreuzen und Schnittzeichen funktioniert im Wesentlichen genauso wie bei früheren Versionen. Es gibt jedoch einige wichtige neue Funktionen. In Version 3 und höher können Passkreuze mit anderen Objekten zusammen ausgewählt und verschoben werden. Außerdem ist es möglich, sie in Kurven umzuwandeln und ihre Farbe anzupassen.

Benutzerdefinierte Passkreuze

Passkreuze besitzen die Eigenschaft "Registrierungsfarbe". Das bedeutet, dass Objekte mit dieser Eigenschaft mit jedem Farbauszug gedruckt und geplottet werden können. Die Eigenschaft "Registrierungsfarbe" kann auch jedem anderen Vektorobjekt zugewiesen werden. Das Objekt wird dann ebenfalls mit jedem Farbauszug gedruckt bzw. geplottet. Wenn Sie die Eigenschaft "Registrierungsfarbe" für ein Passkreuz deaktivieren, wird das Passkreuz nicht mehr mit jedem Farbauszug gedruckt.

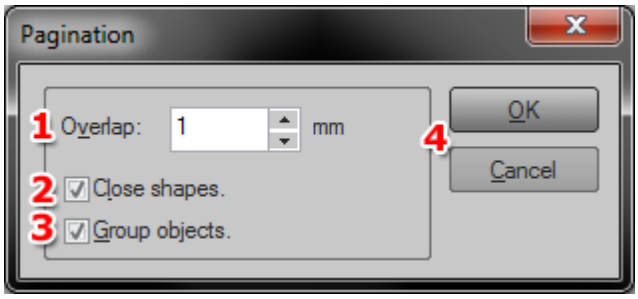
Teilen

Ist das Arbeitsblatt zu groß, um auf einmal ausgeführt werden zu können, weil das Ausgabeformat des Plotters nicht groß genug ist, kann die Funktion "Teilen" verwendet werden.

Angenommen, das obige Bild ist für Ihren Plotter zu groß. Dann müssen Sie erst die aufzuteilenden Objekte markieren und ein Duplikat angelegen, da beim Teilen das Original zerschnitten wird und Eigenschaften der Objekten verloren gehen (z.B. Text ist nach dem Teilen kein Text mehr).

Nach der Wahl von “Teilen” aus dem Menü "Bearbeiten" ändert sich der Cursor folgendermaßen.

Bewegen Sie diesen jetzt auf der Stelle, an der mit der Teilung begonnen werden soll. Klicken Sie die entsprechende Stelle einmal an, und ziehen Sie den Cursor über den zuteilenden Abschnitt. Das Teilen kann aus jedem beliebigen Winkel heraus geschehen. Die Verwendung der Steuertaste hingegen beschränkt diesen auf 15 Grad. Beim Loslassen der Maustaste nach dem Ziehen erscheint dann folgender Dialog.



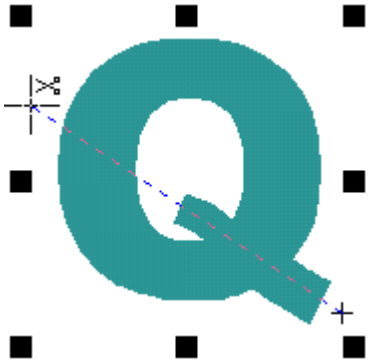
1 Überlappung:
Hier die Größe der Überlappung eingeben.
2 Formen schließen:
Wenn Sie diese Option aktivieren, werden die Formen nach dem Teilen geschlossen. Bei der Teilung zur Ausgabe an einen Plotter muß diese Option immer eingeschaltet sein, da ansonsten offene Formen geschnitten werden.
3 Teilung gruppieren:
Bei der Teilung eines Objekts ermöglicht z.B. diese Option die sofortige Gruppierung des Ergebnisses. Für mehrere Objekte gleichzeitig verwendet man die Option jedoch besser nicht, da Gruppierungen die Reihenfolge der Schichten ändern und dies zu unerwünschte Ergebnisse führen könnte.
4 Die Schaltfläche "OK" führt der Teilung konform der Einstellungen durch, während "Abbrechen" den Dialog, ohne daß es zu einer Teilung kommt, schließt.

Nach dem Anklicken von "OK" scheint erst überhaupt nichts zu geschehen. Beim Betrachten in Umrißmodus oder durch auseinander schieben des Objekts ist jedoch das Ergebnis zu sehen.

Einschneiden

Die Funktion ”Einschneiden” ist abgeleitet von der Funktion ”Teilen”. Durch Verwendung von ”Einschneiden” kann man ganz schnell einen einstellbaren Einschnitt oder einen Durchschnitt von einem Objekt machen. Dazu wählt man im Menü "Bearbeiten" den Befehl "Einschneiden" aus. Der Cursor ändert sich dann folgendermaßen.

Wie beim Teilen dient dieser Cursor dem Ziehen von Linien. Die Funktion erstreckt sich aber nur auf den einzuschneidenden Teil. Soll das ganze Objekt geschnitten werden, ist die Linie über den gesamten Teil zu ziehen.



Nach dem Loslassen der Maus erscheint folgender Dialog.

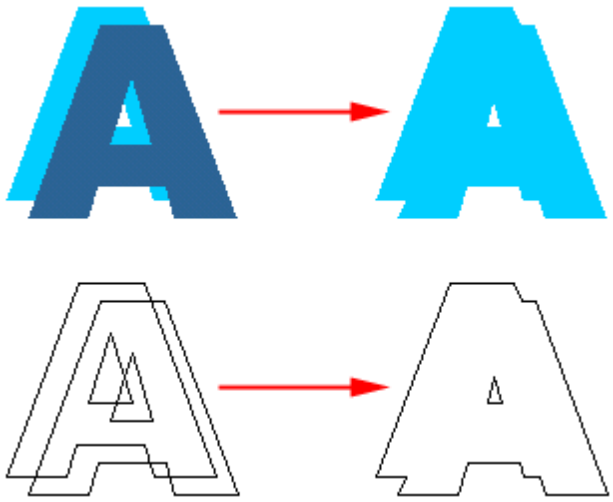
Er dient der Einstellung der "Schnittbreite" (1). Klickt man nach dem Einstellen die Schaltfläche "OK" an (2), der Einschnitt / Durchschnitt wird erstellt. Zur Verdeutlichung des Unterschieds kann man das Ergebnis eine andere Farbe geben.

Verschmelzen / Stanzen

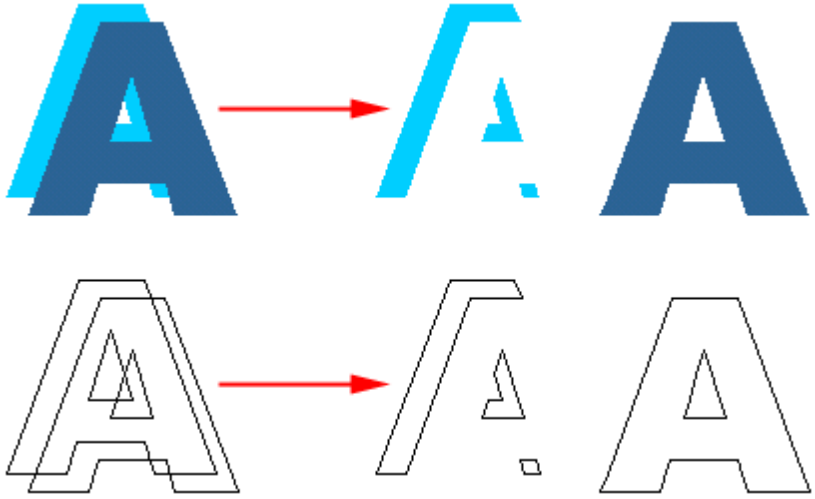
Dies ist sicher eine der meist verwendeten Funktionen zur Erstellung eines gelungenen Entwurfs. Mit dieser Funktion können die einzelne Objekte der kompliziertesten Zeichnungen vor dem Schneiden direkt am Bildschirm vorbereitet werden.

Verschmelzen

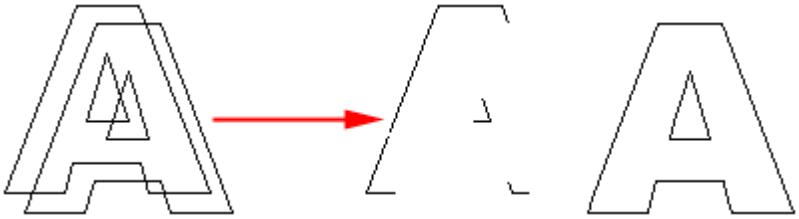
Das Verschmelzen macht aus zwei Objekten eines. Die zu verschmelzenden Objekte markieren und dann aus dem Menü ”Bearbeiten” der Funktion ”Verschmelzen / Stanzen" und danach den Befehl" Verschmelzen".



Ausstanzen
Der Befehl "Ausstanzen" dient der Entfernung der Form eines Objekts aus dem darunterliegenden Objekt.



Offen Stanzen
Der Befehl "Offen Ausstanzen" funktioniert genauso, außer das “offene” Formen das Ergebnis dieser Bearbeitung sind.



Zuletzt Markiertes ausstanzen
Gewöhnlich funktioniert das Ausstanzen entsprechend der Stapelreihenfolge. Das oberste Objekt stanzt die darunterliegenden aus. Mit dieser Option ist die Stelle des Objekts in der Stapelreihenfolge unwichtig. Das zuletzt markierte Objekt stanzt die anderen markiertenüObjekte aus und wird danach selbst entfernt.

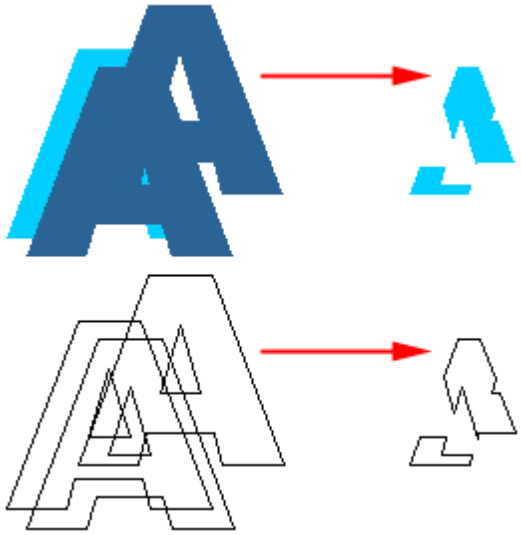
Zuletzt Markiertes maskieren
Durch diese Option wird das zuletzt markierte als Art Maske verwendet, die dann alle umliegenden Objekte ausstanzt.

Überlappen

Der Befehl "Überlappen" läßt nur die Überlappung stehen. Nach der Wahl mehrerer, überlappen sich nicht alle Formen, so kommt es hier zu keinem Ergebnis.

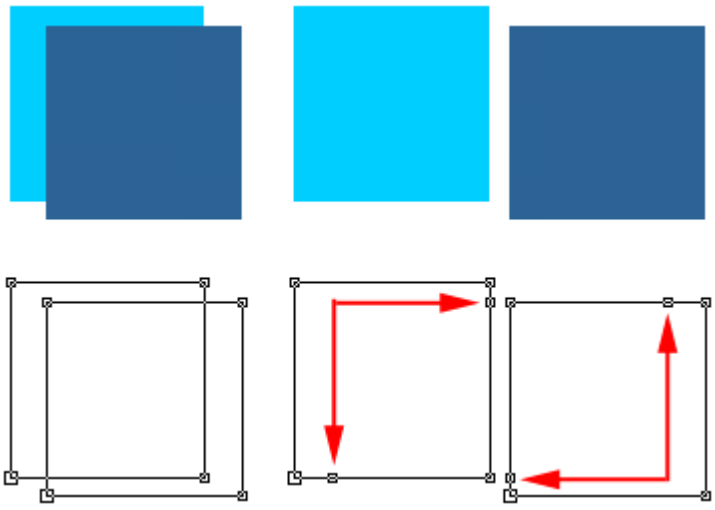
Im folgenden Bild überlappen einander nicht alle Formen. Die oberste Form überlappt nur die Mittlere. In diesem Fall führt die Funktion zu keinem Resultat.

Im folgenden Bild überlappen sich alle Formen und deswegen kommt das gewünschte Ergebnis zustanden.



Knoten hinzufügen

Bei dem Befehl "Knoten hinzufügen" wird ein zusätzlicher Knotenpunkt auf der Stelle gesetzt, wo die Linien ausgewählter Objekte einander schneiden.

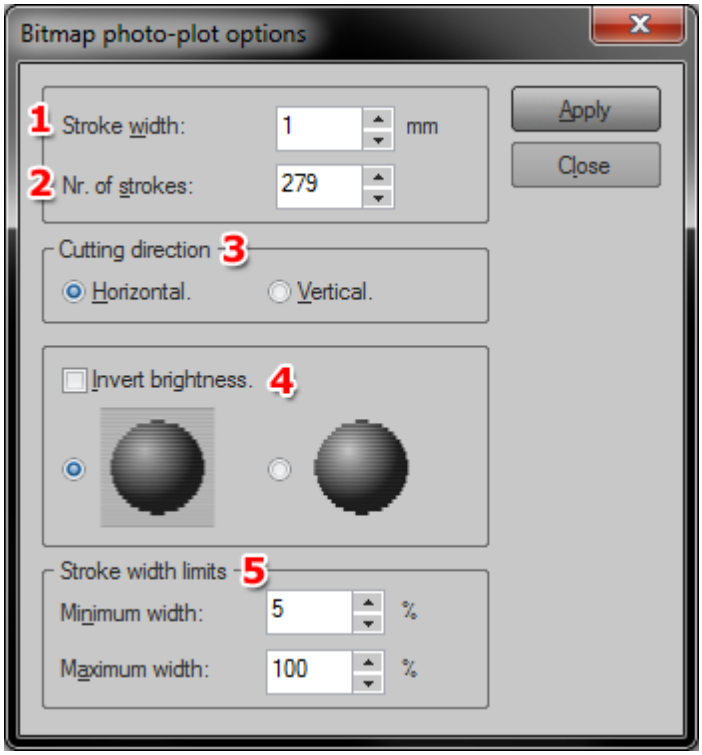


Fotoplotten

Mit dieser Funktion kann man eine Farb- oder Graustufenbitmap plotten. Dies geschieht anhand von Bahnen (Streifen), die breiter werden, je dunkler das Foto ist. Die Bahnbreite und die Anzahl der Bahnen sind verstellbar. Zum Schneiden verwendet man am besten einen Abstand von 1,5 bis 2mm. Das Ergebnis bei diese Einstellung ist gut, die Linien werden nicht zu schmal und könne deshalb gut entgittert werden. Wenn Sie Fotoplotten wollen, müssen Sie die dazu vorgesehene Bitmap markieren und diese mit der rechten Maustaste anklicken. Jetzt erscheint ein PopUp-Menü wovon zwei Optionen, die beim Fotoplotten verwendet werden können.

A Als Fotoplot anzeigen
Nach der Wahl dieser Option erscheint die ausgewählte Bitmap als Fotoplot mit den aktuellen Einstellungen.

B Fotoplot-Optionen
Diese Option öffnet einen Dialog zur Anpassung der Einstellungen des Fotoplots.



1 Bahnbreite
Hier kann die Breite der Bahnen, in die das Foto aufgeteilt wird, eingestellt werden.

2 Anzahl der Bahnen
Hier ist die Anzahl der Bahnen, in die das Foto aufgeteilt wird, einstellbar.

3 Schneidrichtung
Hier legt man fest, ob die Bahnen horizontal oder vertikal verlaufen sollen.

4 Negativ schneiden
Diese Option invertiert die Helligkeit des Fotos.

5 Linienstärke
Mit dieser Option legt man die minimale und maximale Liniensträrke der Bahnen fest.

6 Die Schaltfläche "OK" führt das Fotoplotten konform der Einstellungen durch, während "Abbrechen" den Dialog, ohne daß es zu Fotoplotten kommt, schließt.

Die in diesem Dialog vorgenommenen Einstellungen bleiben behalten und werden auch auf folgende Bitmaps angewendet.

Der Text

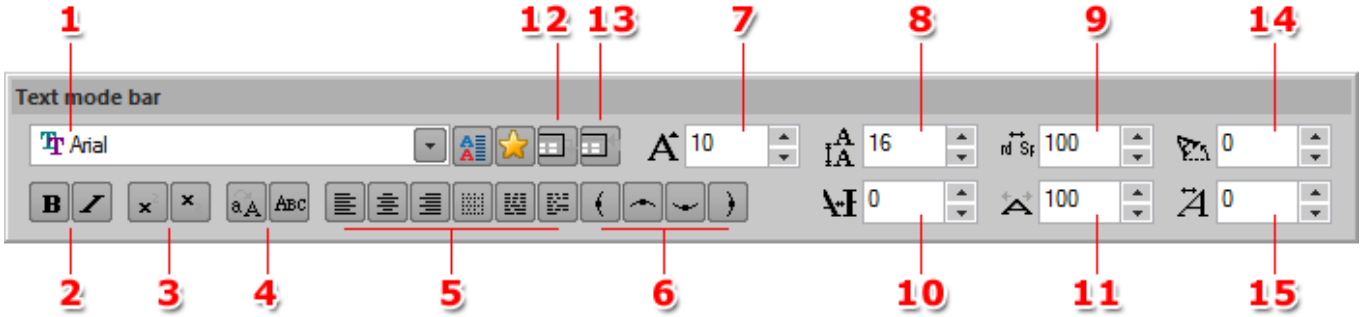
Der Text

Der Text ist ein wichtiges Bestandteil für die Gestaltung Ihrer Entwürfe. Aus genau diesem Grund verfügt EasySIGN über eine sehr fortschrittliche Textfunktion. Diese unterstützt sogar Text auf Objekten und Pfaden unter Beibehalt aller Eigenschaften .Die Textfunktion ist sehr einfach zu bedienen, alles kann direkt am Bildschirm bearbeitet und eingefügt werden.

Text einfügen

In der Symbolleiste das Symbol für ”Text” auswählen.

Danach erscheint folgender Dialog. Der Cursor ändert sich in ein Textsymbol.



Wenn Sie mit dem Cursor (Textsymbol) auf das Arbeitsblatt klicken, können Sie mit der Texteingabe beginnen. Um Text von anderen Anwendungen einzufügen, wird die Windows™ Zwischenablage benutzt. Kopieren Sie den Text aus dem externen Schreibprogramm in die Zwischenablage. In EasySIGN wählen Sie jetzt die Funktion ”Text” und plazieren den Cursor dort, wo der Text, die Sie einfügen wollen, beginnen soll. Die Text wird nun von der Zwischenablage mit "STRG+V" in EasySIGN kopiert. Auf diese Weise ist EasySIGN mit fast jedem unter Windows™ laufenden Textverarbeitungs-programm kompatibel.
Zum markieren von Text plazieren Sie den Cursor am Anfang oder am Ende des Textes und bestimmen durch Ziehen mit gehaltener Maustaste welches Teil des Textes markiert werden soll. Alle in dem Textdialog eingegebenen Befehle werden jetzt, bei Bedarf, in dem markierten Teil geändert.

Der Textdialog

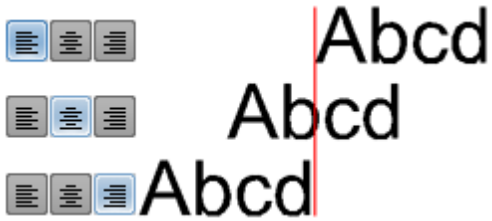
1 Auswahl der Schriftart
Hier ist die gewünschte Schriftart auszuwählen. Es wird jede gewählte Schriftart in der Vorschau so angezeigt, so daß die endgültige Wahl erleichtert wird.

2 Diese Schaltflächen ändern die Einstellungen Fett oder Kursiv des markierten Textes. Diese Funktionen werden nur unterstützt wenn die gewählte Schriftart diese Eigenschaften auch enthält.

3 Mit diesen Schaltflächen stellt man Schriftzeichen hoch (verkleinert und rechts über dem vorhergehenden Zeichen) oder nach unten (verkleinert und rechts unter dem vorhergehenden Zeichen).

4 Die erste Schaltfläche ändert alle markierten Zeichen in Großbuchstaben. Die zweite Schaltfläche ändert alle markierten Zeichen in kleine Großbuchstaben (70% der Normalgröße).

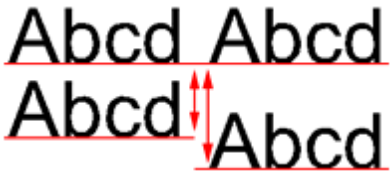
5 Mit diesen Schaltflächen richtet man Text links- oder rechtsbündig bzw. zentriert aus.



6 Mit dieser Schaltfläche wird der Text kreisförmig angeordnet. Diese Option wird später in diesem Kapitel behandelt.

7 Hier kann die Größe des markierten Textes eingegeben werden. Der Zeilenabstand wird hierbei automatisch angepaßt (8).

8 In diesem Feld kann der Zeilenabstand angepaßt werden.



9 Die Breite des Abstands zwischen den Wörtern wird in Prozent berechnet. Dabei ist 100 Prozent der Standard. Im folgenden Beispiel ist der Wortabstand verdoppelt. Diese Anpassung gilt allerdings nur für die Markierung, nicht für den gesamten Absatz.

10 In diesem Feld können Sie den Abstand der markierten Buchstaben / Worte eingeben. Der Standard ist dabei null Prozent. Jede Änderung des Wertes sorgt für einen größeren oder kleineren Abstand zwischen den Buchstaben und Textpassagen.

11 In diesem Feld legt man die Verzerrung der Zeichen in der Breite des Textes fest (Horizontale Verzerrung). Damit kann man durch Anpassung der Werte Text schmaler machen oder verbreitern. Der Standardwert ist dabei 100 Prozent.

12 Als Standard definieren
Alle aktuellen Einstellungen im Texteditor werden als Standardeinstellungen gespeichert.

13 Standard anwenden
Die Standardeinstellungen werden auf alle Steuerelemente im Texteditor angewandt.

14 Text drehen
Jedes ausgewählte Zeichen wird gedreht:

15 Text neigen

Jedes ausgewählte Zeichen wird geneigt:

Beim Drehen und Neigen dient der Ursprungspunkt des Zeichens auch als Ursprung für die Drehung oder Neigung.

Text bearbeiten

Zur erneuten Bearbeitung von Text wählen Sie die Textfunktion aus der Symbolliste und plazieren das Textsymbol über der zu bearbeitenden Stelle. Oder Sie wählen aus dem PopUp-Menü den Befehl "Text bearbeiten". Mit beiden Methoden erreichen Sie dasselbe Ziel. Die Vorgangsweise dabei ist jedoch unterschiedlich.

Text mit Farbe gestalten

Zum Gestalten eines ganzen Textblocks müssen Sie zunächst den Textblock markieren. Danach klicken Sie eine der Farben auf der Farbpalette an oder stellen sich die gewünschte Farbe selbst zusammen.

Sollen ein oder mehrere Zeichen desselben Textes eine andere Farbe erhalten, markieren Sie die betreffenden Buchstaben mit der Cursor. Danach klicken Sie eine der Farben auf der Farbpalette an oder stellen sich die gewünschte Farbe selbst zusammen.

Absätze und Tabulator

EasySIGN unterstützt die Verwendung von Tabulatoren, nicht nur bei unbearbeitetem Text, sondern auch beim Text ausgerichtet an Objekten. Mit dieser Option können Sie beispielsweise schnell interessante Preislisten zusammenstellen. Absätze sind bei Text ausgerichtet an Objekte jedoch nicht möglich, da Absätze aus mehreren Zeilen bestehen. Text
ausgerichtet an Objekte besteht immer aus einer Zeile.

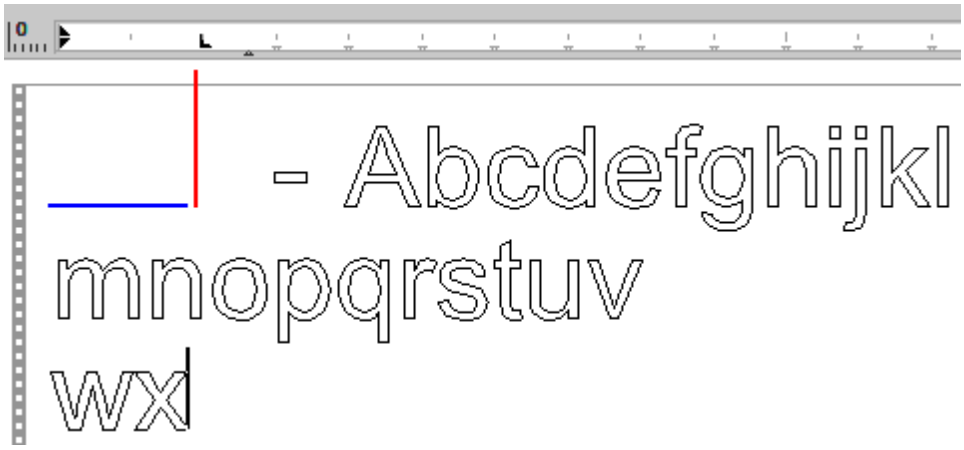
Absätze

Da die aktuelle Version von EasySIGN noch keinen automatischen Zeilenumbruch unterstützt, sind Zeilenumbrüche innerhalb eines Absatzes von Ihnen selbst vorzunehmen. Dies ist jedoch schon die einzige Einschränkung für Absätze, ansonsten unterstützt EasySIGN alle Merkmale des Absatzlayouts, wie z.B. das Einrücken von Zeilen. Ein Beispiel für das Layout von Absätzen sehen Sie im Folgenden.

Geben Sie am Anfang einen Tabulatorsprung und danach einen Bindestrich ein. Geben Sie dann noch einen Tabulatorsprung sowie einige Textzeilen ein.

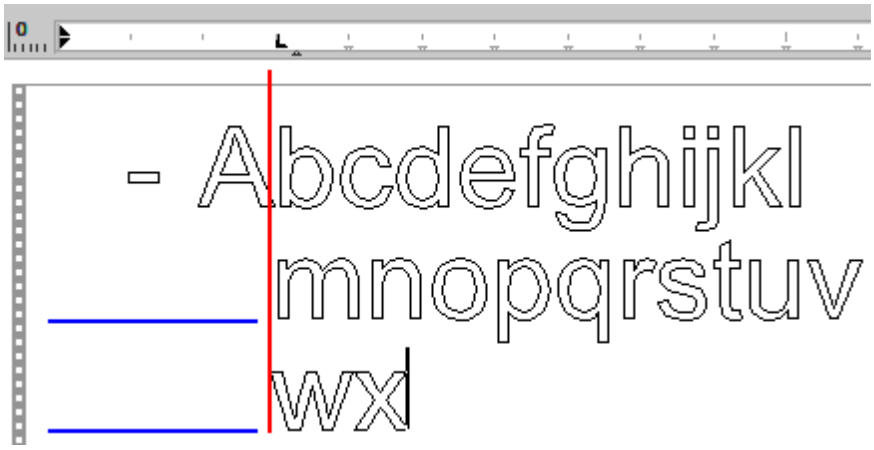
Im Lineal ist ein sogenannter "Tabulatorbalken" zu sehen, der Absatz ist jedoch noch kein richtiger Absatz. Um dies zu ändern, müssen Sie erst die Bedeutung der einzelnen Teile des Tabulatorbalkens kennen.

A Einrücken der ersten Zeile.



Nachdem der Erstzeileneinzug (Zeichen im Tabulatorbalken) nach rechts verschoben wird, erfolgt die entsprechende Ausrichtung der ersten Zeile (in diesem Fall einschließlich der Tabulatorsprünge).

B Einrücken von Absätzen.



Bei dessen Anpassung durch Schieben nach rechts erfolgt die entsprechende Ausrichtung aller Zeilen außer der ersten. Diese hängt vom Erstzeileneinzug bei "A" ab. Dieselbe Einstellung ist auch in dem Dialog ”Tab-Eigenschaften” möglich (rechte Maustaste auf den Tabulatorbalken).

C Markierungen zur Festlegung des Standardabstands für Tabulatorsprünge. Diese Eigenschaft können Sie nur in dem Dialog ”Tab-Eigenschaften” ändern.

Zur Plazierung eines Tabulatorsprungs im Tabulatorbalken klickt man einfach den Balken mit der Maus an. Der Tabulatorsprung wird an derselben Stelle hinzugefügt.

Das Zeichen nach dem ersten Tabulatorsprung wird danach ausgerichtet. Zur Änderung der Merkmale (Ausrichtungsart) eines Tabulatorsprungs klicken Sie diesen mit der rechten Maustaste an. Es erscheint ein PopUp-Menü. Hier besteht die Möglichkeit, "Links", "Rechts", "Dezimal" oder "Zentriert" direkt auszuwählen. Sie können Ihre Auswahl dann über "Eigenschaften" im PopUp-Menü aktivieren. Die Verwendung von "Rechts" beeinflußt die Abbildung dann folgendermaßen.

Damit der Absatz auch wirklich wie ein Absatz aussieht, muß eine Position vor dem zweiten Tabulatorsprung angegeben werden. Dieser sollte links ausgerichtet sein, da die Textbreite hier für einen rechts ausgerichteten Tabulatorsprung zu groß ist.

Zur Fertigstellung des Ganzen muß nur noch der unterste Zeileneinzug (vor dem Absatz) an dieselbe Stelle versetzt werden wie der zweite Tabulatorsprung

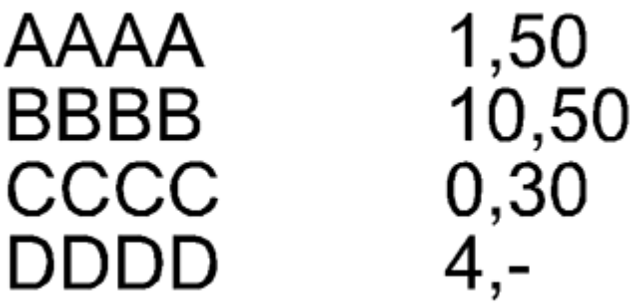
Tabulatorsprünge entfernen Sie mit dem Befehl "Löschen" aus dem PopUp-Menü durch Wegziehen des Tabulatorsprungs aus dem Tabulatorbalken.

Beachten Sie dabei bitte, daß die Einstellungen und Ausrichtung für Tabulatorsprünge pro Zeile vorzunehmen sind.

Beispiele für die Ausrichtung von Tabulatorsprüngen

Es gibt vier verschiedene Tabulatorausrichtungen, von denen jede eine eigene Verwendung hat. In den folgenden Abbildungen wurden alle vier Arten zur besseren Verdeutlichung der Unterschiede auf dasselbe Beispiel angewendet.

Linksbündig ausgerichtete Tabulatorsprünge
Diese erscheinen beinahe ausschließlich am Anfang von eingerückten Absätzen zur Ausrichtung des ersten Satzes nach dem übrigen Text. Sie eignen sich also nicht für Preislisten, wie dies das folgende Beispiel klar verdeutlicht.



Rechtsbündig ausgerichtete Tabulatorsprünge
Diese werden relativ selten verwendet. Sie sind jedoch für Preislisten mit immer demselben Zeichen oder derselben Anzahl von Zeichen hinter der Dezimalstelle zu verwenden. Außerdem kommen rechtsbündig ausgerichtete Tabulatorsprünge nur bei besonderen Layouts vor oder zur rechtsbündigen Ausrichtung des Rufzeichens (meist bei höheren Zahlen).

AAAA 1,50
BBBB 10,50
CCCC 0,30
DDDD 4,-

Dezimal ausgerichtete Tabulatorsprünge
Sie gehören zu den am meisten verwendeten Tabulatorsprüngen und sind vor allem in Preislisten unverzichtbar. Was als Dezimalzeichen benutzt wird, hängt von den "Landeinstellungen" Ihres Windows™ ab. In Europa ist dies meist ein Komma, in den Vereinigten Staaten allerdings ein Punkt.

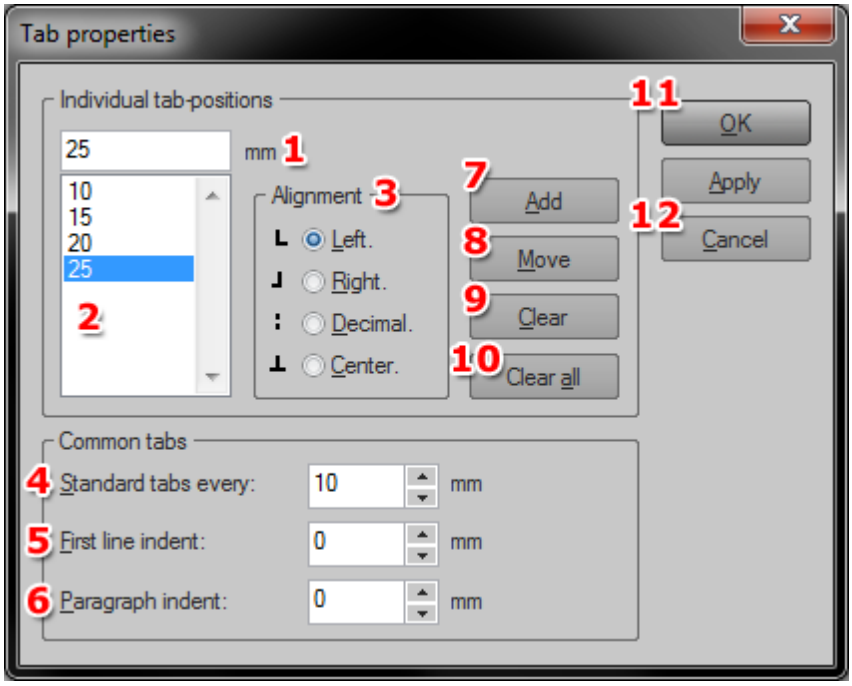
AAAA 1,50
BBBB 10,50
CCCC 0,30
DDDD 4,-

Zentrierte Tabulatorsprünge
Auch diese Tabulatorsprünge kommen nur in besonderen Layouts vor. Sie gehören zu den wahrscheinlich am wenigsten verwendeten.

AAAA 1,50
BBBB 10,50
CCCC 0,30
DDDD 4,-

Begrenzte Möglichkeiten von Tabulatorsprüngen
Tabulatorsprünge funktionieren nur in linksbündig ausgerichteten Absätzen. Tabulatorsprünge in rechtsbündig ausgerichtetem oder zentriertem Text werden negiert.

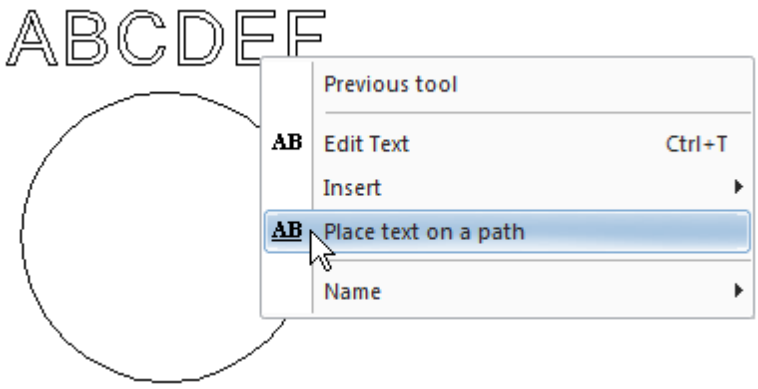
Eigenschaftendialog im Tabulatorbalken
Dieser Dialog dient der Einstellung der Eigenschaften von Tabulatorsprüngen und Absätzen. Dieser wird durch Anklicken des Tabulatorlineals mit der rechten Maustaste geladen.



1 Tabulatorposition
Nach der Wahl einer Position aus der Liste (2) der bestehenden Tabulatorsprünge können Sie diese Zahl verändern und danach mit der Schaltfläche "Verschieben" (8) den Tabulatorsprung an seinen neuen Platz positionieren.
2 Diese Liste enthält die Angabe aller anwesenden Tabulatorsprünge im Tabulatorbalken.
3 Art
Hier kann die Ausrichtung der Tabulatorsprünge aus der folgenden Liste gewählt werden.
4 Hier kann eingegeben werden um welchen Abstand ein Tabulator angelegt werden soll.
5 Hier wird festgelegt, wie weit die erste Zeile eingerückt werden soll.
6 Hier wird festgelegt, wie weit der Absatz eingerückt werden soll.
7 Hinzufügen
Wurde unter "Tabulatorposition" (1) eine Zahl eingegeben, dient diese Schaltfläche zum Hinzufügen des Tabulatorsprungs zur Liste.
8 Verschieben
Zum Verschieben eines vorhandenen Tabulatorsprungs.
9 Löschen
Zum Entfernen eines ausgewählten Tabulatorsprungs aus der Liste.
10 Alles löschen
Dieser Befehl löscht alle Tabulatorsprünge aus der Liste.
11 OK
Führt alle Änderungen am Tabulatorbalken aus und schließt den Dialog.
12 Abbrechen
Schließt den Dialog ohne Änderungen.

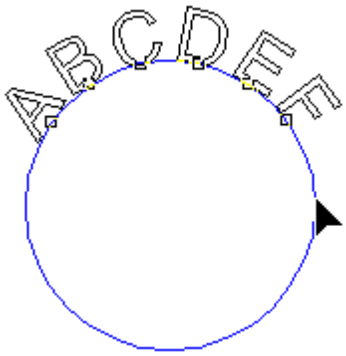
Rundsatz (Text an Objekt ausrichten)

Text läßt sich so steuern, daß er auf dem Bildschirm kreisförmig erscheint. Dazu zeichnen Sie zunächst einen Kreis (dies kann auch jedes andere ringförmige Objekt sein). Es geht demzufolge nicht um die Form, sondern um die Eigenschaft des Objekts (dieses muß in diesem Fall ringförmig sein). EasySIGN kann Text an jeder Objekt ausrichten. Markieren Sie nun den Text den Sie rundsetzen wollen, klicken einmal mit der rechten Maustaste und wählen aus dem PopUp-Menü den Befehl "Text an Objekt ausrichten".



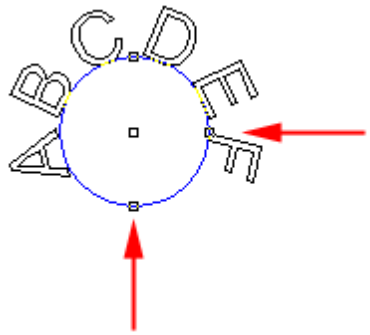
Nachdem Sie die Option "Text an Objekt ausrichten" gewählt haben, klicken Sie mit der Maus auf den Kreis. Der Text wird jetzt um den Kreis angeordnet.

Nun ist der Kreis "unsichtbar" geworden und bleibt, so lange das Objekt ein "Rundsatz" ist, gemeinsam mit dem Text stehen. Soll nun der Radius des Objekts verändert werden, wählt man dazu die Funktion ”Knoten bearbeiten” aus der Symbolleiste.
Wenn sie auf den Kreis klicken, können Sie den Kreis selber bearbeiten.

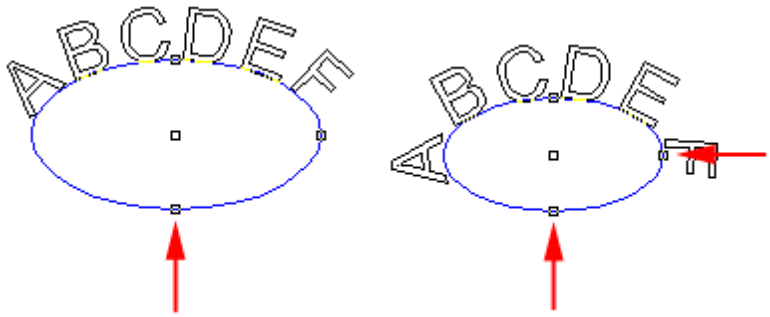


Solange die Eigenschaft ”Text an Objekt” besteht, kann man mit der Funktion ”Knoten bearbeiten” den Pfad bearbeiten und den Text über den Pfad verschieben.

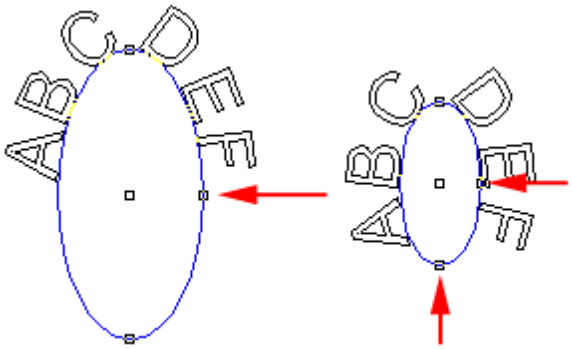
Durch ziehen der vorhandenen Knoten (”Knoten bearbeiten”) können Radius und Form des Kreises ohne Einfluß auf die Textgröße verändert werden.



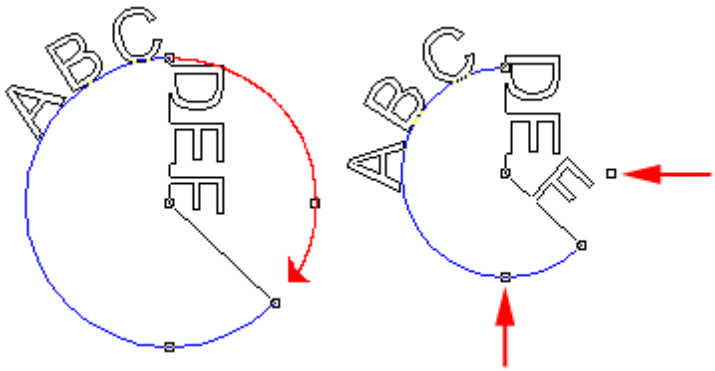
Durch ziehen der z.B. rechten Knoten, unter Verwendung der Steuerungstaste, wird der Kreis in sowohl X als Y Richtung in der Größe geändert.



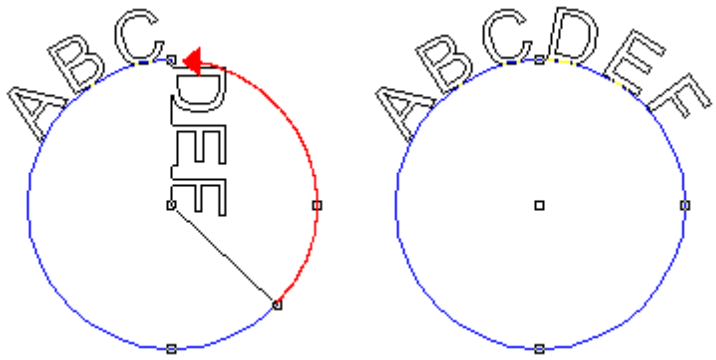
Wenn nur der unterste Knoten verschoben wird, so macht man vom Kreis eine horizontale Ellipse. Die nachfolgende Verwendung der Steuerungstaste zum Ziehen des linken oder rechten Knoten vergrößert oder verkleinert die Ellipse in sowohl X als Y Richtung. Drückt man beim Ziehen die Umschalttaste, so wird aus der Ellipse wieder ein Kreis.



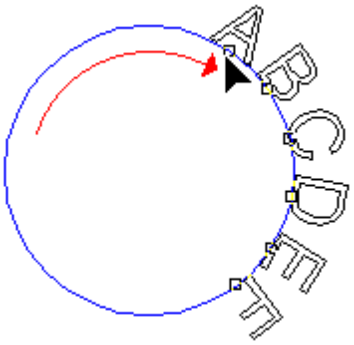
Wenn Sie nur den rechten Knoten ziehen, wird die Ellipse senkrecht. Die nachfolgende Verwendung der Steuerungstaste zum Ziehen des linken oder rechten Knotenpunktes vergrößert oder verkleinert den Radius der Ellipse ohne Einfluß auf deren Form.



Durch Drehen und nach innen ziehen der obersten Knoten wird der Kreis tortenförmig. Auch hier vergrößert sich der Radius der Form ohne die Form selbst zu beeinflussen, wenn Sie die Steuertaste beim Ziehen des linken oder rechten Knotenpunkts verwenden.



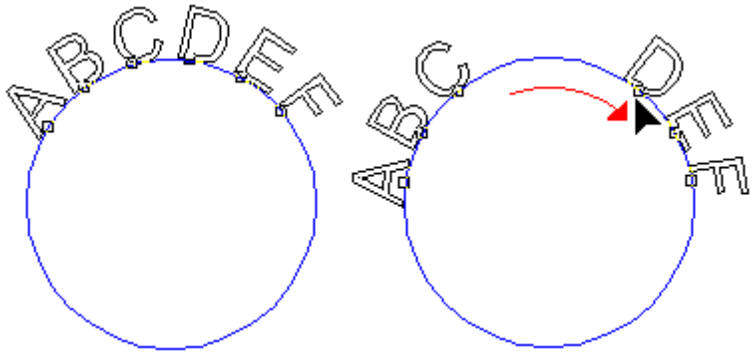
Zum Schließen der Tortenform plazieren Sie das aufgeschnittene Stück mit Hilfe der Steuerungstaste genau auf dem anderen "offenen" Stück.



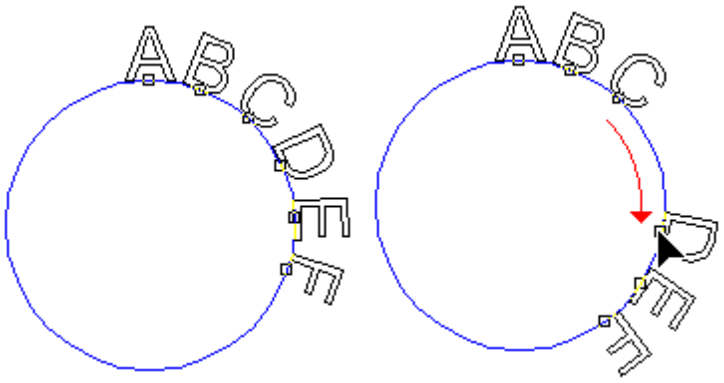
Die ersten Buchstaben können durch verschieben des Steuerungspunktes, auf den Pfad verschoben werden.

Wenn Sie einen anderen Buchstaben verschieben, so wird die Position abhängig von den Einstellungen im Textdialog erneut berechnet, wenn Sie die Ausrichtung im Textdialog auf mitte/oben stehen haben,

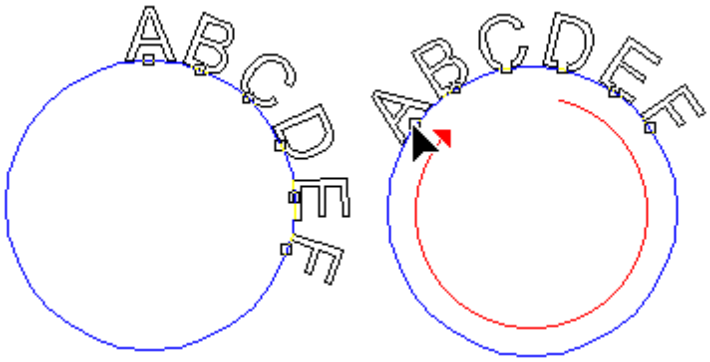
erfolgt Textänderung auf diesen Punkt.



Im vorigen Beispiel wurde dies extrem angewendet. Diese Vorgangsweise ist vor allem dann nützlich, wenn eine Stelle, die zur Plazierung vorgesehen wurde, nach eventuellen Anpassungen nicht als solche verloren gehen soll. Ist die Plazierung für Sie nicht wichtig oder möchten Sie alles manuell durchführen, kann auch die Option "Linksbündig", "Rechtsbündig" oder "Zentriert" aktiviert werden. Nach der Wahl einer dieser Ausrichtungen bleibt der Text bei jeder Anpassung auf der gleichen Stelle.

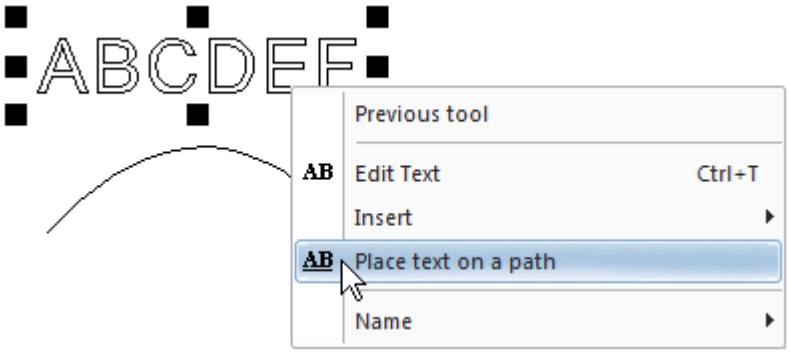


Sie können einen Text auf Pfad nicht an seinen Anfangspunkt vorbei ziehen. Text wie den im obigen Bild kann man nur durch einmaliges Rundziehen in die obere Mitte verschieben.



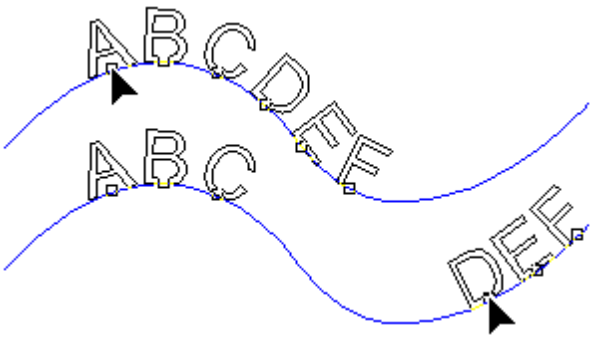
Text an Strecke (Text an Objekt ausrichten)

Text an Strecke funktioniert im Grunde genommen genauso wie ”Rundsatz”, in beiden Fällen geht es um Text an Objekt ausrichten. Nur die Schaltflächen zum "Linksbündig", "Zentriert", "Rechtsbündig " oder "Nach unten" Ausrichten des Textes stehen hier nicht zur Verfügung. Sie zeichnen zunächst eine Strecke und markieren danach den Text mit der rechten Maustaste. Aktivieren Sie jetzt die Option "Text an Objekt ausrichten" im PopUp-Menü.

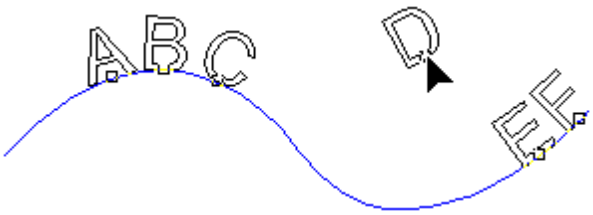


Danach markieren Sie den an der Strecke ausgerichteten Text.

Der Text befindet sich nun auf den Pfad und kann jederzeit mit der Funktion ”Knoten bearbeiten” geändert werden.

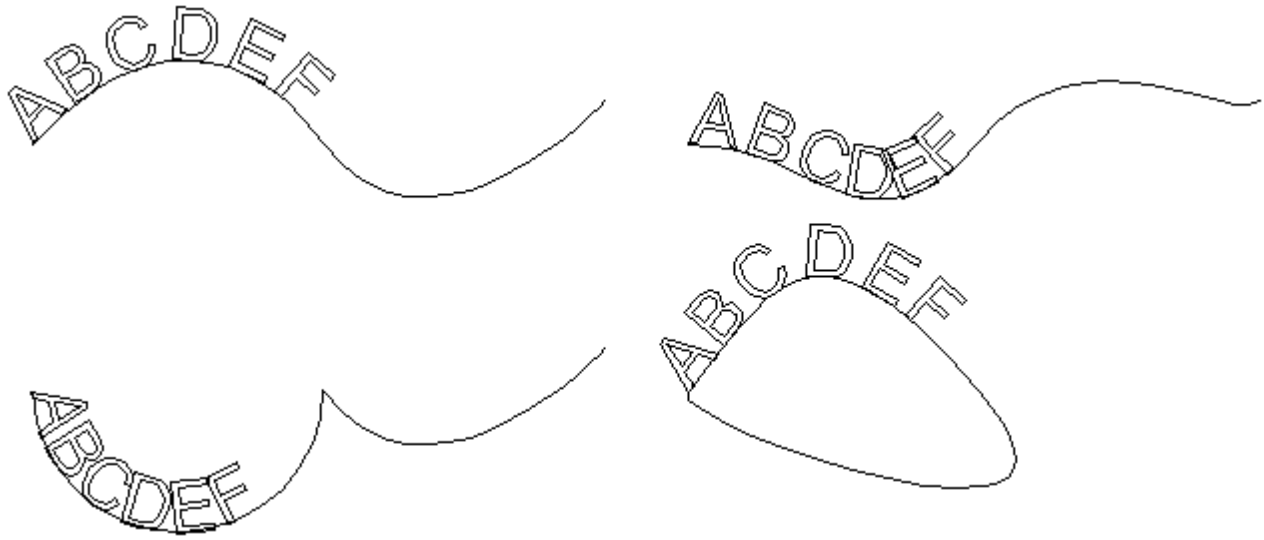


Wird beim Ziehen die Umschaltetaste benutzt, so können Sie Textzeichen aus dem Pfad (Schriftlinie) ziehen. Diese Option läßt sich auch auf Standard-Textzeilen anwenden.



Pfad bearbeiten

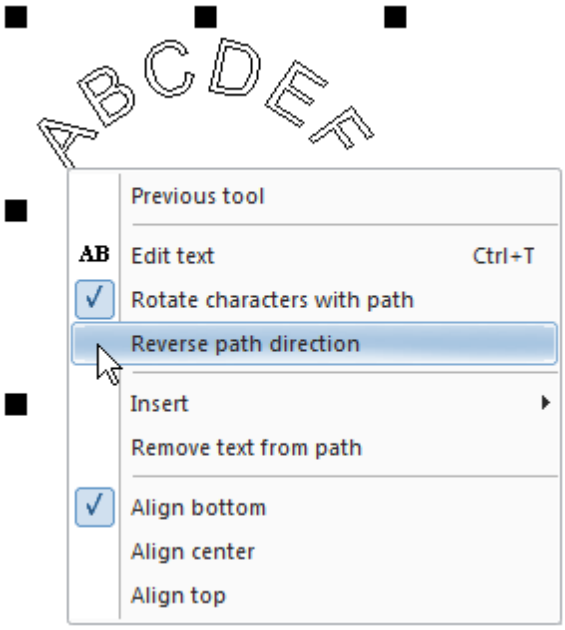
Auch wenn den Text auf ein Pfad können Sie diesem Pfad mit Funktion ”Knoten bearbeiten” (ähnlich wie beim Rundsatz). Bei jeder Änderung am Pfad paßt Sie die Text an.



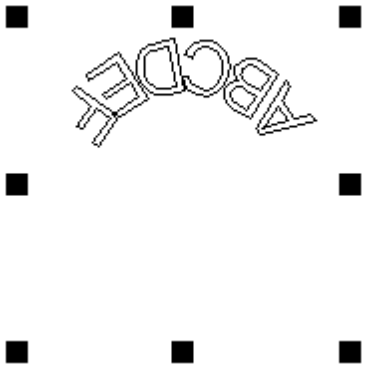
Allgemeine Bearbeitung von Text ausgerichtet an Objekt

Drehen der Pfadrichtung

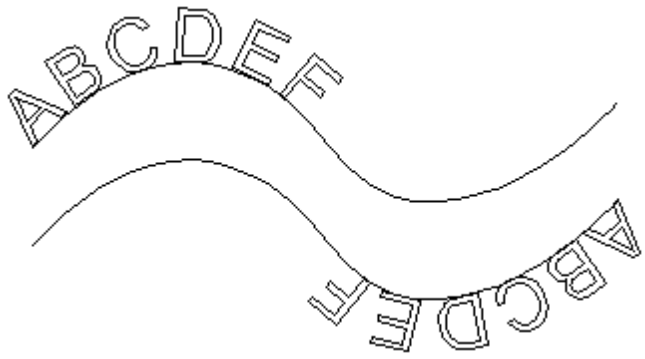
Klicken Sie, nach dem markieren, mit der rechten Maustaste den Rundsatz an.



Wählen Sie im PopUp-Menü den Befehl "Pfadrichtung ändern".



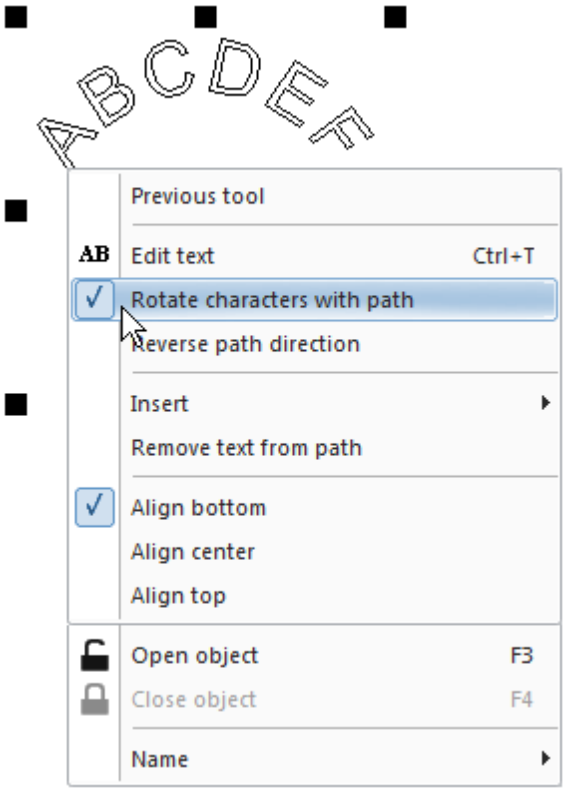
Das gleiche ist auch möglich beim Text an Strecke.



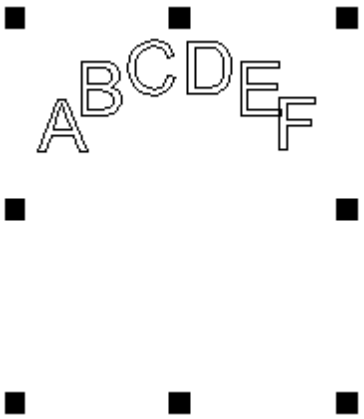
Im obigen Beispiel sind wegen der größeren Deutlichkeit die Pfade ebenfalls gezeichnet. Ansonsten sind diese nur bei der Funktion ”Knoten bearbeiten” sichtbar.

Buchstaben am Pfad anpassen.

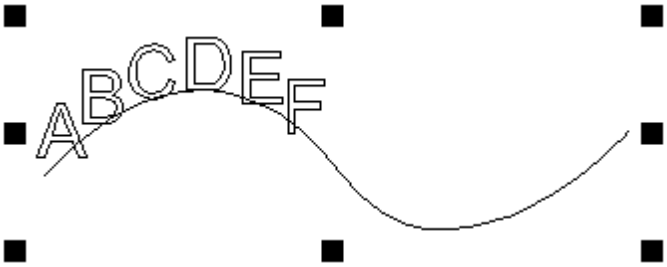
Mit der rechten Maustaste das markierte Objekt anklicken.



Wählen Sie im PopUp-Menü den Befehl " Buchstaben am Pfad anpassen ".



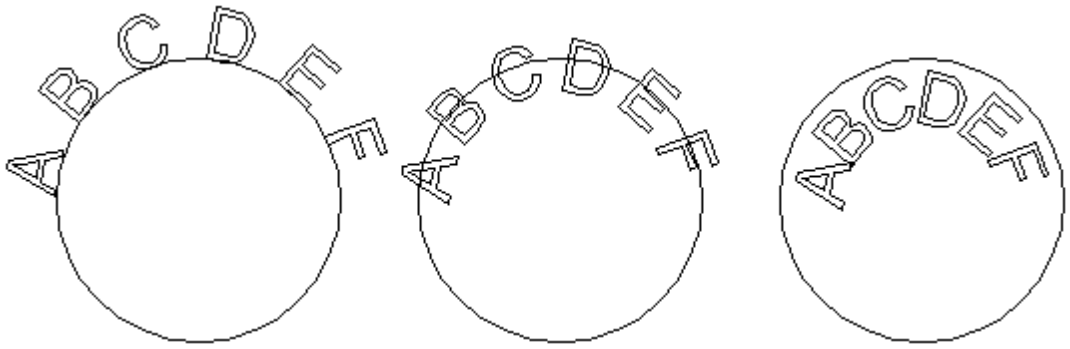
Die Buchstaben behalten so ihre senkrechte Richtung. Diese Option kann auch auf ”Text an Strecke” angewendet werden.



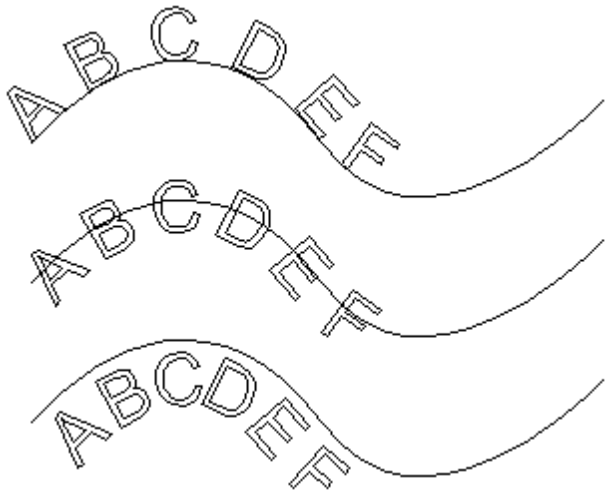
Wiederum ist wegen der größeren Deutlichkeit der Pfad ebenfalls gezeichnet.

Text am Pfad ausrichten

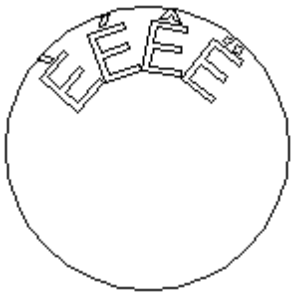
Standardgemäß befindet sich der Text auf der Basislinie (Pfad). Diese Art der Ausrichtung läßt sich ändern. Hierzu wählen Sie zunächst das Objekt mit der rechten Maustaste aus. Wählen Sie danach die Option "Unten ausrichten", "Mitte ausrichten" oder "Oben ausrichten".



Diese Optionen stehen auch bei ”Text an Strecke” zur Verfügung.



Die Option "Oben ausrichten" scheint zuerst nicht zu stimmen, aber der Schein trügt. Dies kommt daher, daß bei nach "Oben ausrichten" immer die Paßform von Sonderzeichen berücksichtigt wird, wie zum Beispiel das große "E" mit einem Zirkumflex.

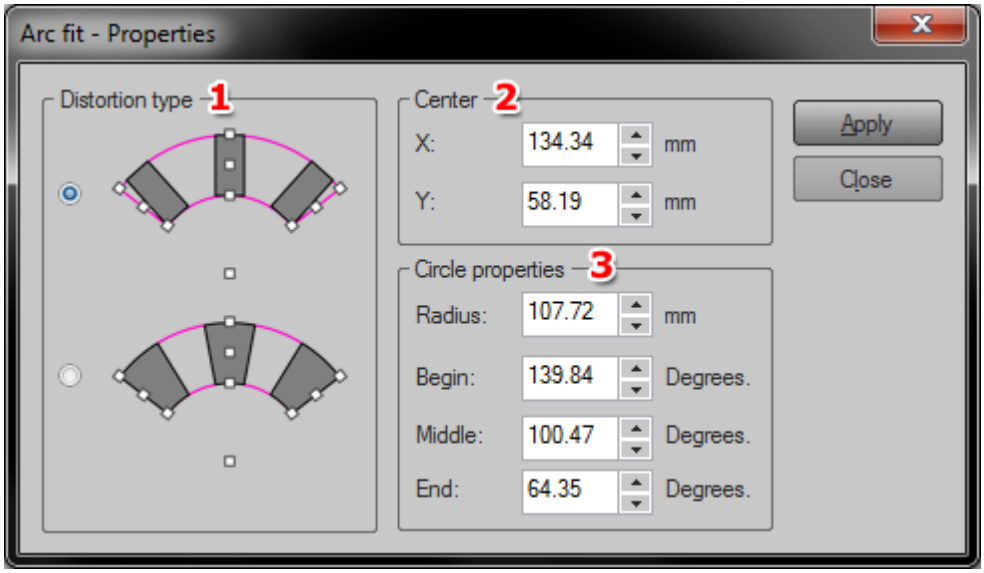


Text an Schriftlinie ausrichten
Wenn Sie Buchstaben mit der Funktion ”Knoten bearbeiten” von der Schriftlinie verschoben haben, können Sie mit diesem Befehl die Buchstaben erneut an der Schriftlinie ausrichten lassen.

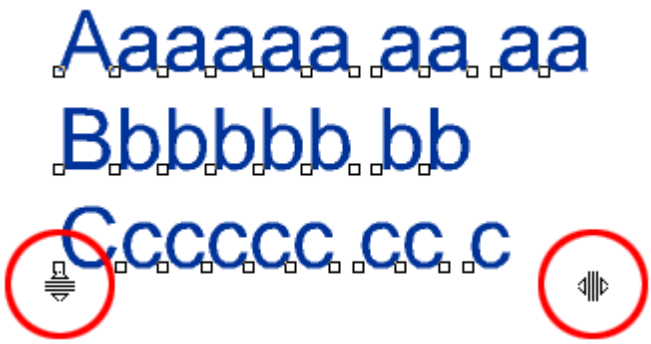
Text von Objekt trennen
Mit diesem Befehl bringen Sie den Text in seine ursprüngliche Form zurück

Zeilenabstand und Kerning durch Ziehen anpassen

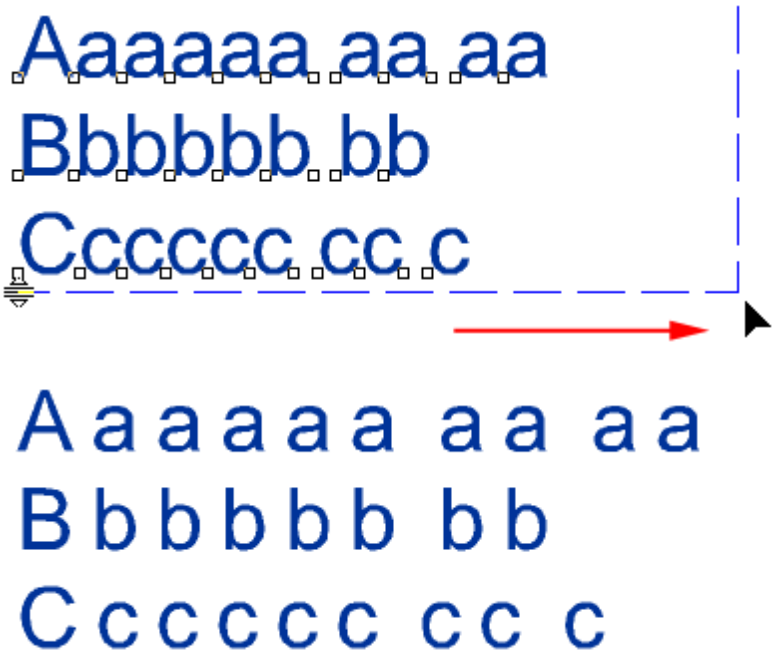
Kerning ziehen
Ausgangssituation:



Wählen Sie zum Anpassen des Kernings zuerst den Text mit dem Ziehwerkzeug aus. Es werden zwei Steuerpunkte angezeigt:

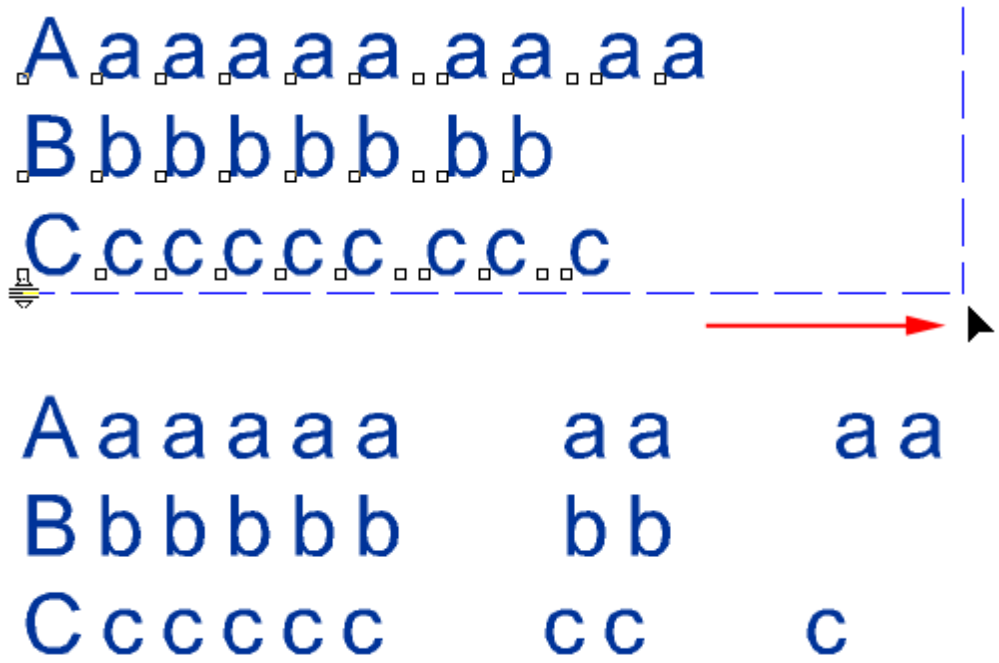


Mit dem rechten Steuerpunkt können Sie das Kerning des Textes anpassen:

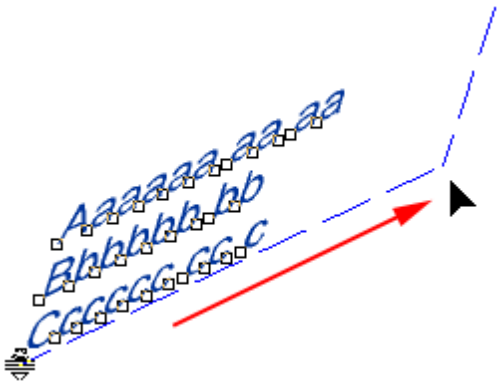


Ziehen Sie an diesem Steuerpunkt, um das Kerning der Zeichen und Leerräume zu ändern. Wenn Sie während des

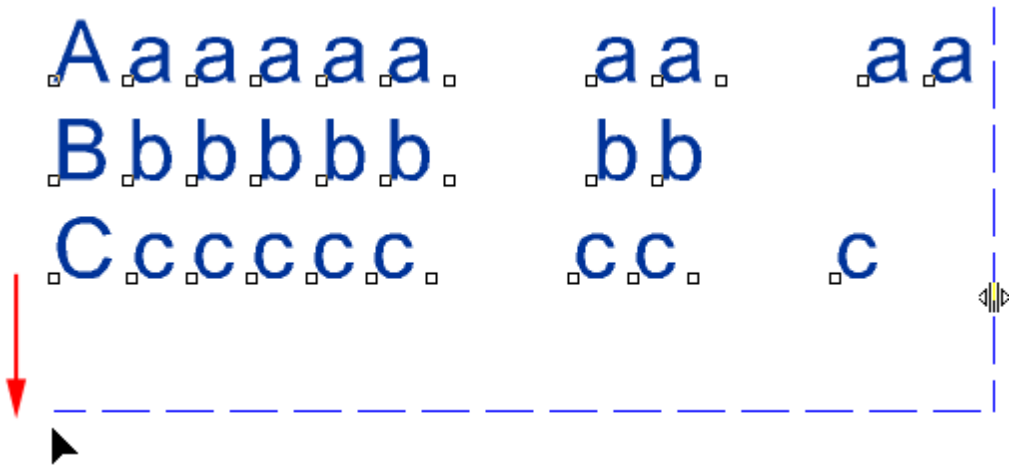
Ziehens die UMSCHALTTASTE gedrückt halten, werden nur die Leerräume zwischen den Wörtern angepasst:



Zum Erhöhen des Kernings ziehen Sie den Steuerpunkt nach rechts und zum Verringern nach links. Sie können das Kerning sogar dann anpassen, wenn der Text gedreht oder auf andere Weise verzerrt ist:



Zeilenabstand ziehen
Um den Zeilenabstand zu erhöhen, ziehen Sie den linken Steuerpunkt nach unten. Um den Zeilenabstand zu verringern, ziehen Sie ihn nach oben:



Aaaaaa aa aa

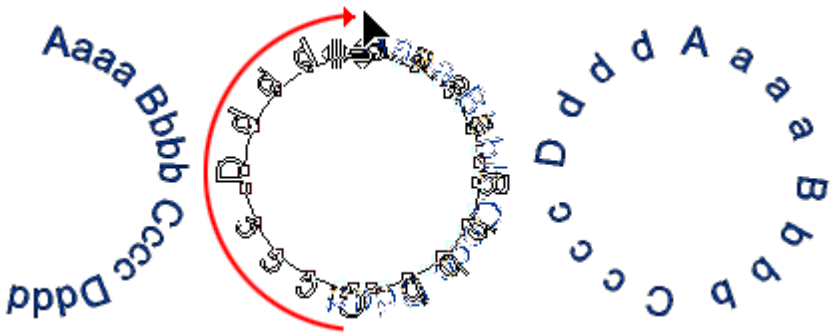
Bbbbbb bb

Ccccccc cc c

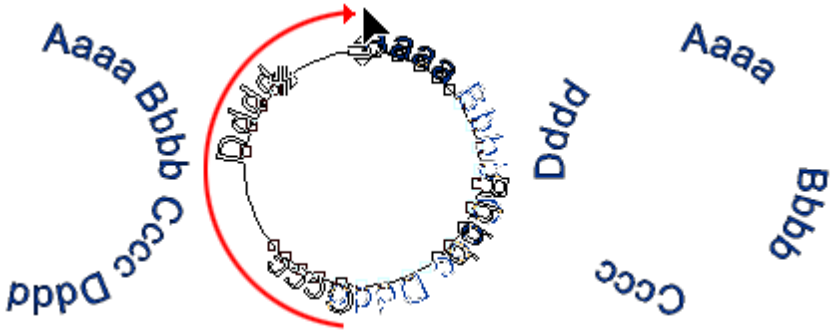
Zeilenabstand und Kerning auf einem Pfad oder Bogen durch Ziehen anpassen

Die gleichen Möglichkeiten wie mit normalem Text haben Sie auch, wenn sich der Text auf einem Pfad oder Bogen befindet. Der Zeilenabstand wird hier allerdings verwendet, um den Abstand zum Pfad oder Bogen festzulegen.

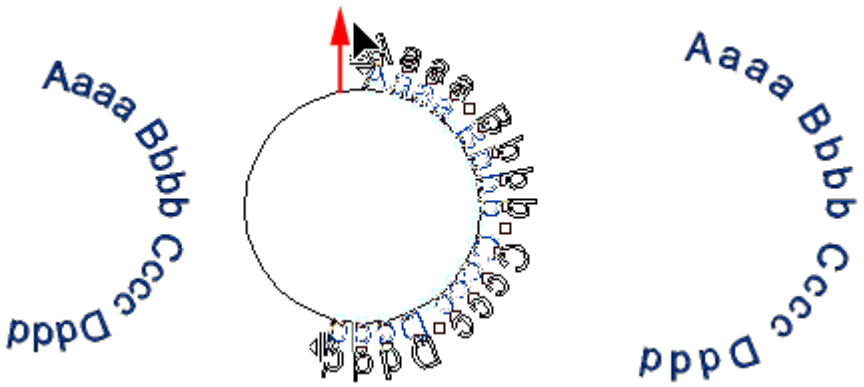
Kerning ziehen
Ohne UMSCHALTTASTE:



Mit UMSCHALTTASTE:



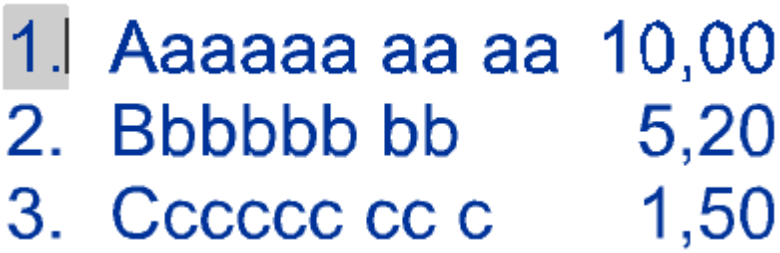
Zeilenabstand ziehen



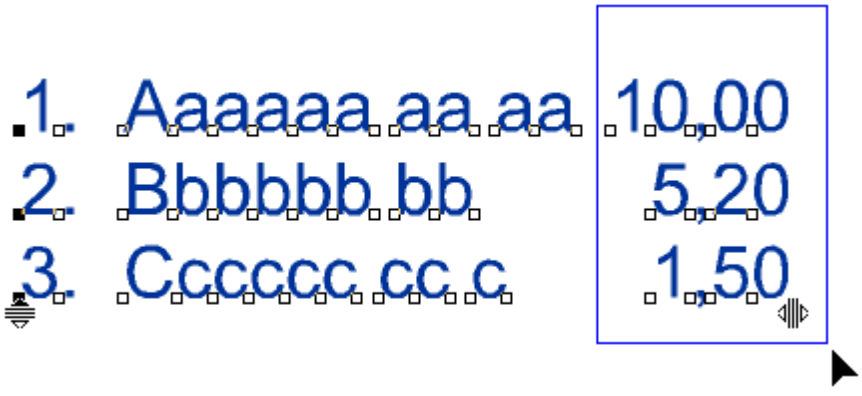
Nachdem Sie den Zeilenabstand des Textes angepasst haben, können Sie die Einstellung auch wieder zurücksetzen, indem Sie aus dem Kontextmenü die Optionen **Unten ausrichten**, **Mitte ausrichten** oder **Oben ausrichten** wählen.

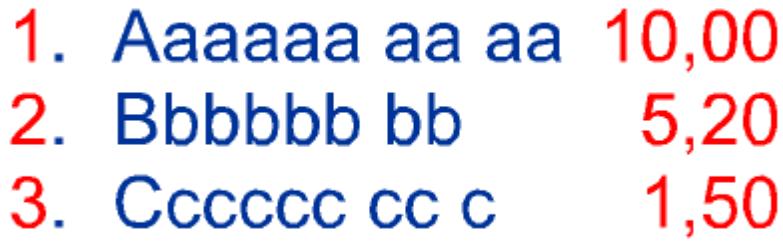
Zeichen auswählen und bearbeiten

Mit Hilfe der Ziehfunktion können Sie gleichzeitig die Farbe von verschiedenen Zeichen an beliebigen Stellen im Text ändern. Angenommen, Sie möchten die Farbe aller Zahlen in dem unten stehenden Text in Rot ändern. Dazu wenden Sie die folgende Methode an:



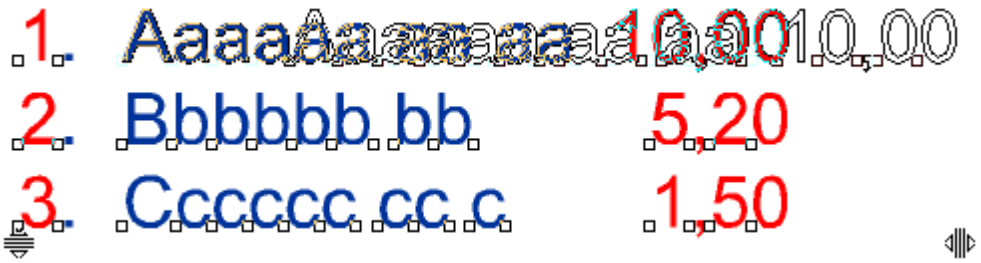
Sie können mit der Ziehfunktion entweder alle Zeichen durch Klicken auf den Ursprungspunkt auswählen oder ein Auswahlrechteck über die Zeichen ziehen. Sie können dem ausgewählten Zeichen jetzt eine Farbe zuordnen:

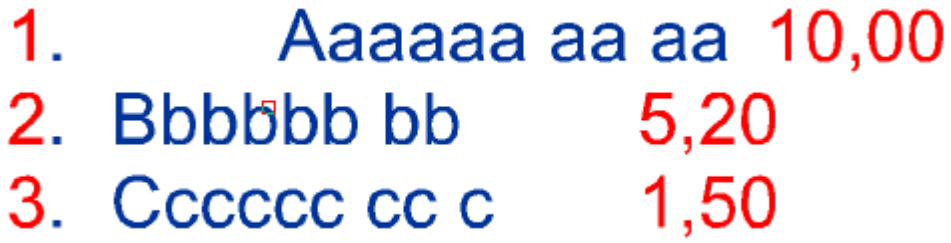




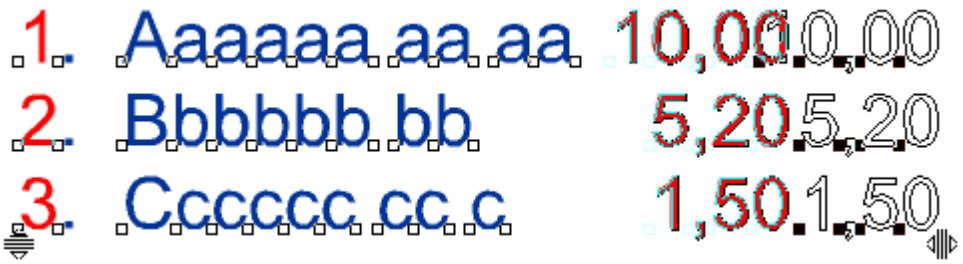
Wenn Sie in früheren Versionen ein Zeichen verschoben haben, wurden auch alle folgenden Zeichen automatisch verschoben. Es war nicht möglich, nur jeweils einen Buchstaben oder mehrere Buchstaben an verschiedene Stellen im Text zu verschieben. Dies ist jetzt möglich. Wählen Sie wieder nach der zuvor beschriebenen Methode den Ursprung des Zeichens aus, das Sie verschieben möchten, und ziehen Sie daran, ohne die Maustaste loszulassen. Der Rest der Textzeile wird dann gleichzeitig verschoben. Wenn Sie ein Zeichen auswählen, die Maustaste loslassen und dann erneut auf das Zeichen klicken, wird nur das ausgewählte Zeichen verschoben. Wenn Sie mehrere Zeichen auswählen, werden alle ausgewählten Zeichen verschoben.

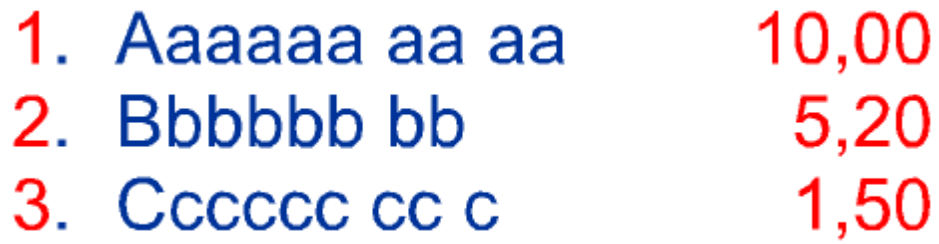
Auf ein Zeichen klicken und ziehen



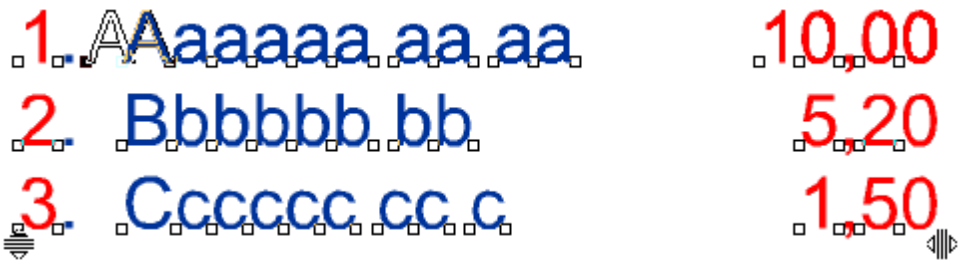


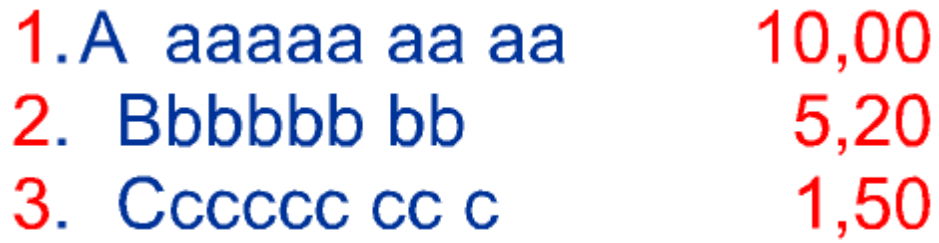
Mehrere ausgewählte Zeichen





Auf ein Zeichen klicken, erneut darauf klicken und ziehen





Ausnahmen

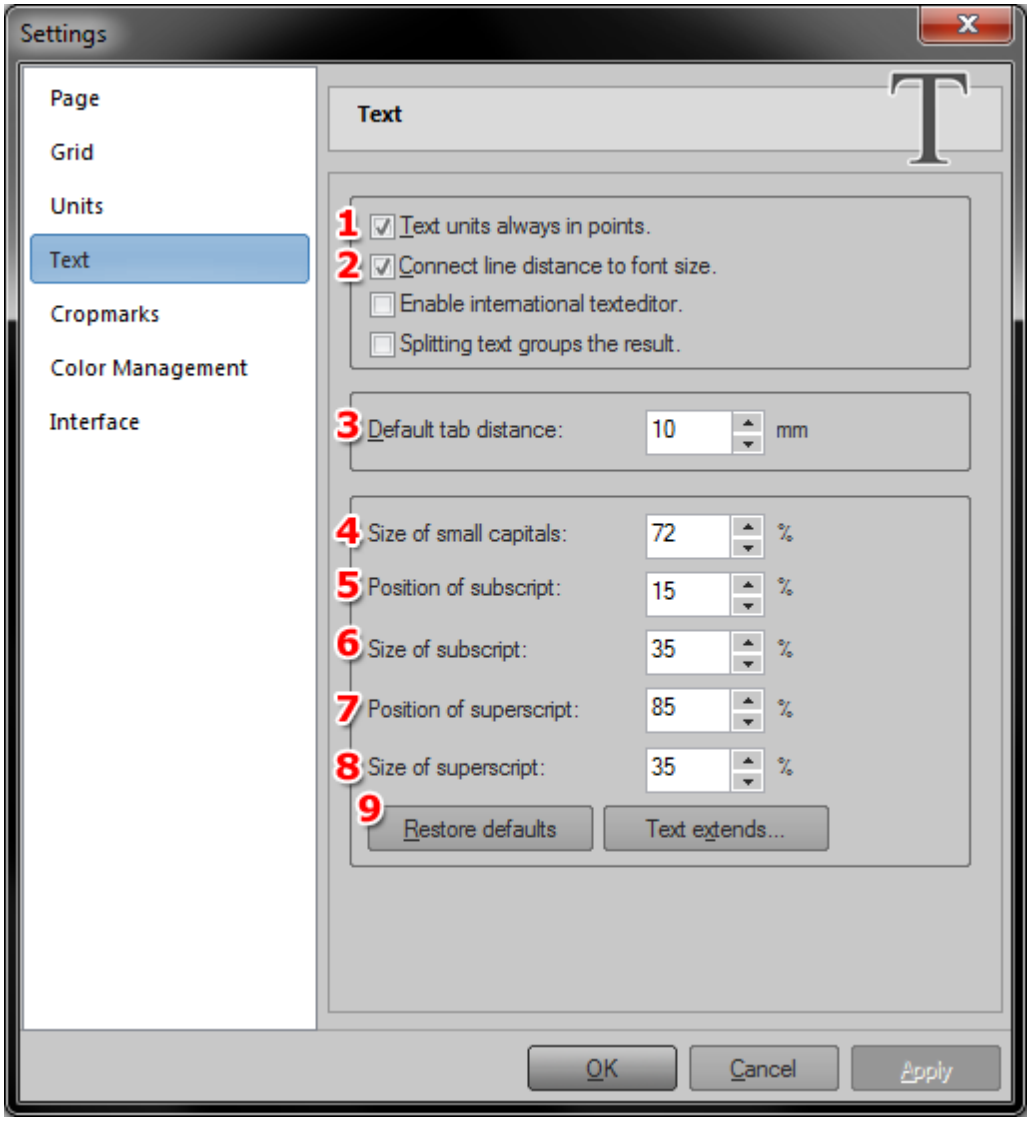
Wenn Sie Zeichen in einem Text verschieben, der Tabulatoren enthält, erhalten Sie andere Ergebnisse:

In den oben erwähnten Fällen werden beim Ziehen am Steuerpunkt auch die Zeichen nach dem ausgewählten Zeichen verschoben:

Der oben stehende Text enthält jedoch Tabulatoren, und das nachfolgende Zeichen wird nur verschoben, wenn die nächste Tabulatorposition erreicht wird. Das nächste Zeichen wird an die nächste Tabulatorposition verschoben.

Texteinstellungen

Standardeinstellungen für die Größe von hoch- und tiefgestelltem Text usw. finden Sie unter **Ansicht** > **Einstellungen** auf der Registerkarte **Text**.

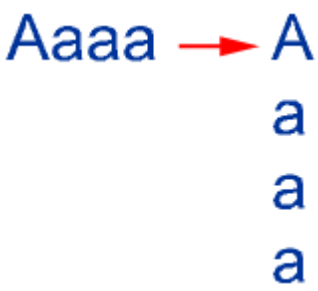


1 Einheiten zum Text immer in Punkt
Die Schriftgröße wird unabhängig von der Globaleinstellung für Einheiten immer in Punkt angegeben.
2 Zeilenabstand mit Schrifthöhe verbinden
Wenn Sie die Schriftgröße der Zeichen im Texteditor ändern, wird der Zeilenabstand automatisch angepasst.
3 Standard-Tababstand
Setzt Tabulatoren automatisch in einem vorgegebenen Abstand. Wenn Sie in einen Text einen Tabulator einfügen, ohne die Position anzugeben, wird diese Einstellung verwendet.
4 Größe von Kapitälchen
Der Unterschied zwischen normaler Schriftgröße und Kapitälchengröße in Prozent.
5 Position von tiefgestelltem Text
Die Position in Prozent, gemessen von der Grundlinie des Textes an.
6 Größe von tiefgestelltem Text
Die Größe in Prozent, gemessen an der normalen Schrifthöhe.
7 Position von hochgestelltem Text
Die Position in Prozent, gemessen von der Grundlinie des Textes an.
8 Größe von hochgestelltem Text
Die Größe in Prozent, gemessen an der normalen Schrifthöhe.
9 Standard wiederherstellen
Stellt die bei der Erstinstallation der Software festgelegten Standardeinstellungen wieder her.

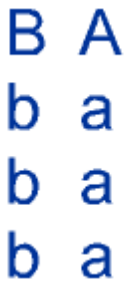
Die Einstellungen 4 bis 8 gelten für jeden neu eingegebenen Text. Der bereits in vorhandene Arbeitsblätter eingegebene Text bleibt unverändert.

Textausrichtung

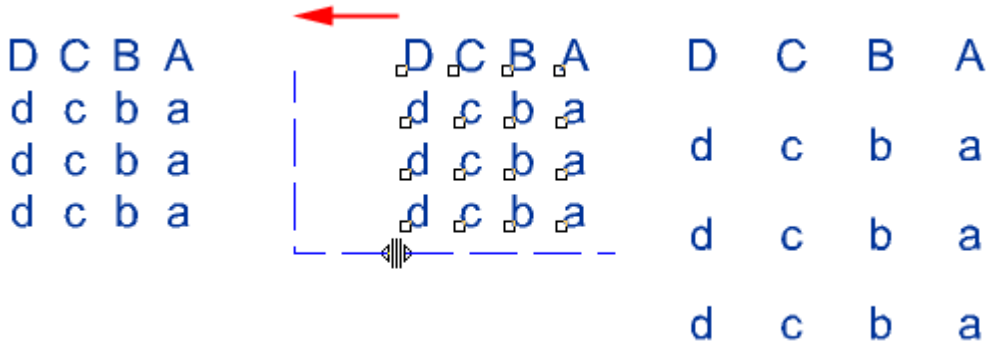
Über das Menü **Text** > **Textausrichtung** > **Vertikal** wird jeder ausgewählte Text von oben nach unten anstatt von links nach rechts ausgerichtet:



Bei vertikalem Text wird jede "neue Zeile" links neben der aktuellen Zeile angezeigt:



Zeichen- und Zeilenabstände können mit dem Texteditor oder der Ziehfunktion festgelegt werden:

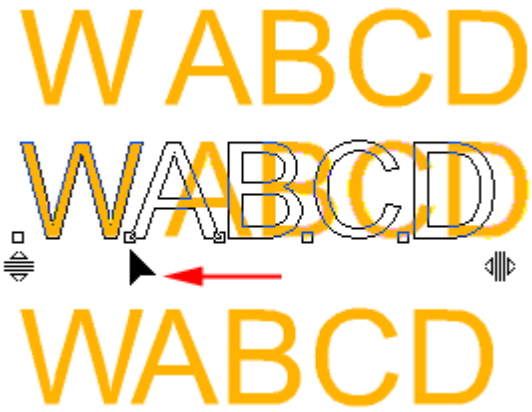


Textimport

Über das Menü **Datei** > **Importieren** können Sie jetzt Dateien mit der Erweiterung TXT importieren. Die Beschränkung für den Import von künstlerischem Text liegt bei 1000 Zeichen pro Import. Selbst wenn Sie eine Textdatei mit mehr als 1000 Zeichen importieren, werden nur 1000 Zeichen importiert.

Anpassbares Kerning

Kerning ist der Abstand zwischen zwei Zeichen. Sie können diesen Abstand ändern, indem Sie den Ursprungspunkt mit der Ziehfunktion ziehen.

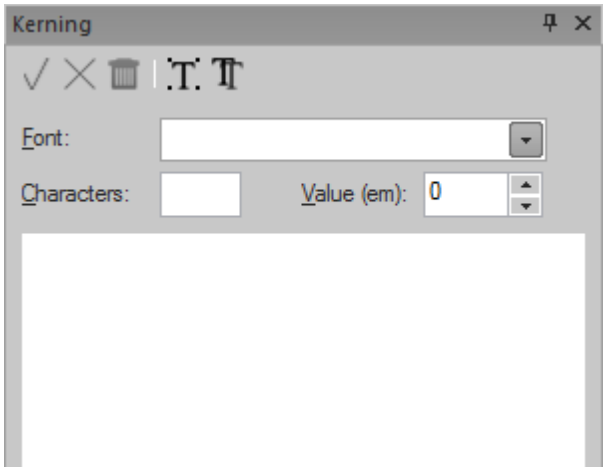


Dieses Kerning gilt nur für das jeweils angepasste Zeichen im aktiven Textblock. Sie können dieses Kerning auch in einer Schriftart speichern. Anschließend wird dieses Kerning auf jeden neu eingegebenen Text in dieser Schriftart angewendet. Sie haben hierbei ein Kerningpaar gespeichert: den Abstand zwischen zwei Zeichen.

Vorgehensweise

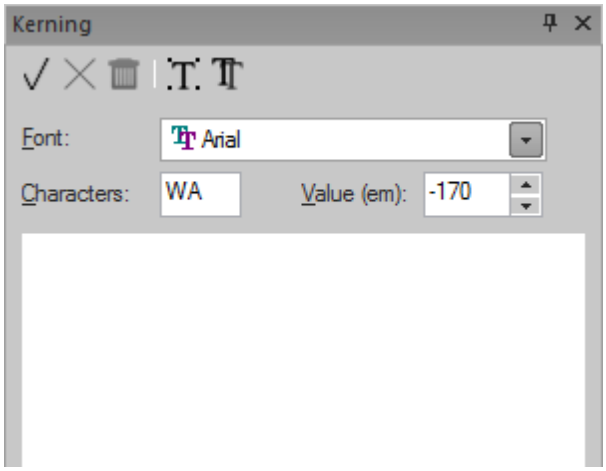
Geben Sie einen Text mit den anzupassenden Kerningpaaren ein, und markieren Sie den Text mit dem Auswahlwerkzeug.

Klicken Sie anschließend im Menü "Text" auf "Kerning" und anschließend auf "Kerning bearbeiten". Der Objekt-Manager wird gegebenenfalls aufgerufen, und der Mauszeiger nimmt die Form des Drag & Drop-Cursors an.

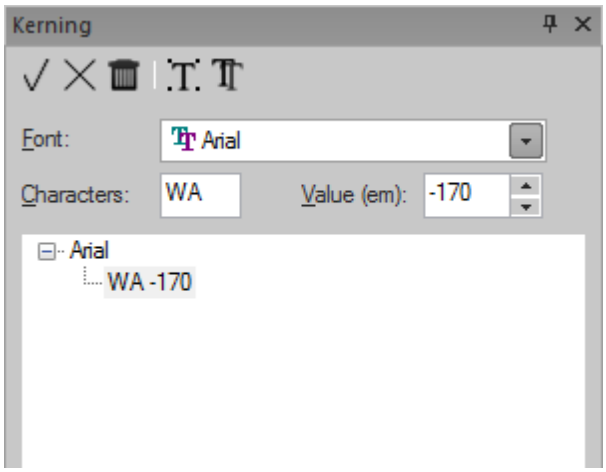


Ziehen Sie den Ursprungspunkt eines Zeichens an eine andere Stelle.

Im Objekt-Manager werden der Name der Schriftart, das Kerningpaar und der angepasste Wert angezeigt.



Wenn Sie auf "Übernehmen" klicken, wird die Änderung in die Kerningtabelle gespeichert.



Wenn Sie jetzt Text neu eingeben, wird nicht das in der Schriftart eingebettete, sondern das angepasste Kerningpaar verwendet. Die Originalschriftart wird nicht geändert.

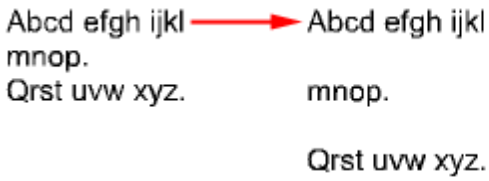
	Übernehmen Diese Option speichert alle vorgenommenen Korrekturen.
	Entfernen Entfernt ein Kerningpaar aus der Kerningtabelle.
	Alle Kerningpaare aus der Liste entfernen Löscht den Inhalt der gesamten Kerningtabelle.
	Wendet Kerning auf ausgewählte Textblöcke an.
	Wendet Kerning auf den gesamten Text im aktuellen Arbeitsblatt an. Dies gilt auch für Text in Gruppen und bei Effekten.

Wenn Sie Arbeitsblätter öffnen, die bereits Textblöcke enthalten, werden die angepassten Kerningpaare nicht automatisch angewendet. Wenn Sie angepasste Kerningpaare auf vorhandene Textblöcke anwenden möchten, müssen Sie diesen Vorgang manuell ausführen. Klicken Sie hierzu im Menü "Text" auf "Kerning" und anschließend auf "Kerning zurücksetzen". Bei neu eingegebenem Text werden jetzt automatisch die neuen Kerningpaare zugewiesen.

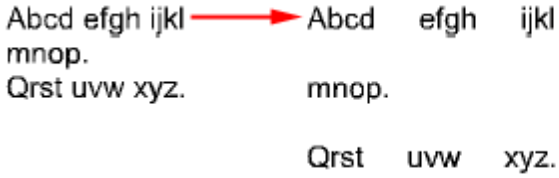
Aufgeteilter Text

Sie können Text in folgende Bestandteile aufgliedern:

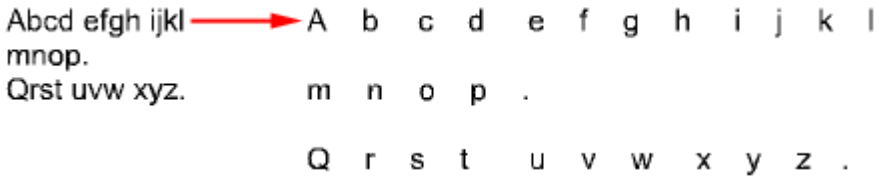
Zeilen



Wörter



Zeichen



Um einen der obigen Vorgänge auszuführen, klicken Sie im Menü "Text" auf "Aufgeteilter Text".

Text verknüpfen

Sie können ausgewählte Zeichen, Wörter oder Zeilen zu einem Textblock verknüpfen. Es werden alle ausgewählten Textobjekte nacheinander eingefügt. Das zuletzt ausgewählte Textobjekt ist der Platzhalter und wird der erste Textbestandteil im neuen Textblock. Die Reihenfolge der restlichen ausgewählten Textobjekte entspricht der Anordnung im Arbeitsblatt.

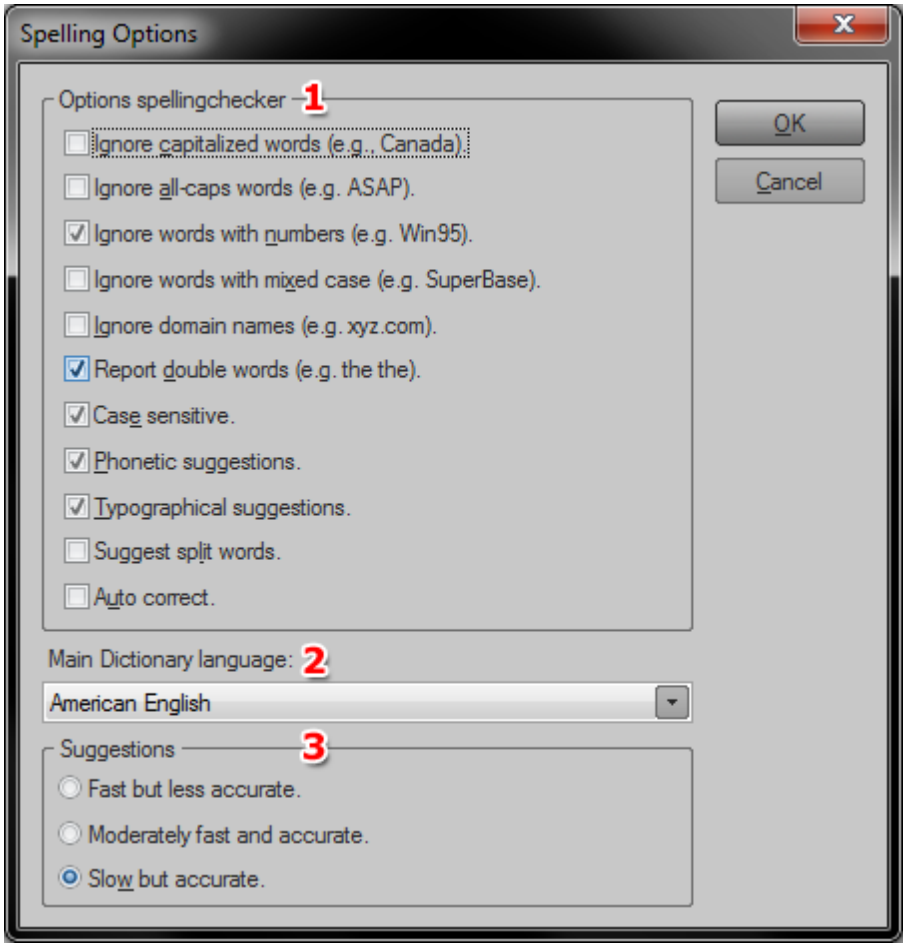
In dem Beispiel unten ist der schwarze Buchstabe "A" das zuletzt ausgewählte Objekt.

Um Text zu verbinden, klicken Sie im Menü "Text" auf "Text verknüpfen".

Rechtschreibprüfung

Optionen für die Rechtschreibprüfung

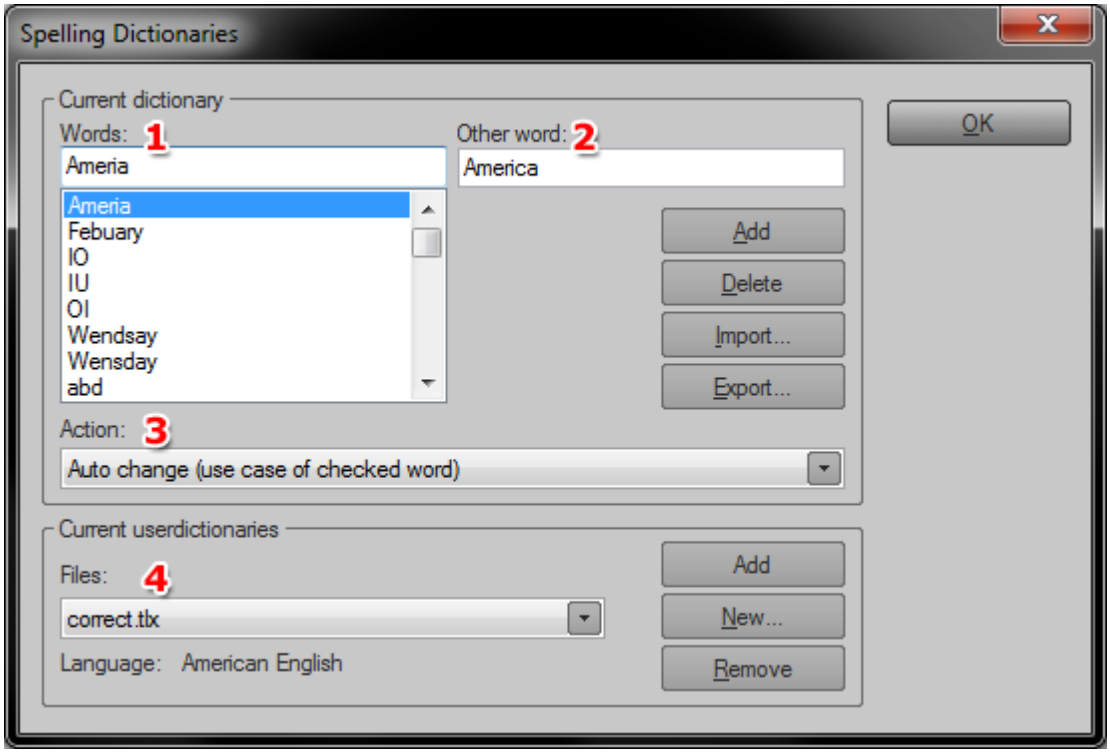
Wenn Sie die Rechtschreibprüfung zum ersten Mal verwenden, müssen Sie einige Einstellungen vornehmen. Klicken Sie im Menü "Text" auf "Rechtschreibung" und anschließend auf "Optionen für die Rechtschreibprüfung".



1 Optionen für die Rechtschreibprüfung
Hier können Sie Ausnahmen festlegen. Sie können beispielsweise Wörter in Großbuchstaben ignorieren.
2 Sprache für das Hauptwörterbuch
Hier können Sie die Sprache auswählen, in der die Rechtschreibprüfung ausgeführt werden soll.
3 Vorschläge
Hier können Sie die Geschwindigkeit und die Genauigkeit der Prüfung festlegen.

Wörterbücher

Sie können Wörterbücher für eine bestimmte Sprache oder für alle Sprachen einrichten. Sie können hier ein Wörterbuch mit häufig falsch geschriebenen Wörtern erstellen oder Wörter hinzufügen, die in den Standardwörterbüchern nicht enthalten sind. Klicken Sie im Menü "Text" auf "Rechtschreibung" und anschließend auf "Wörterbücher anpassen".



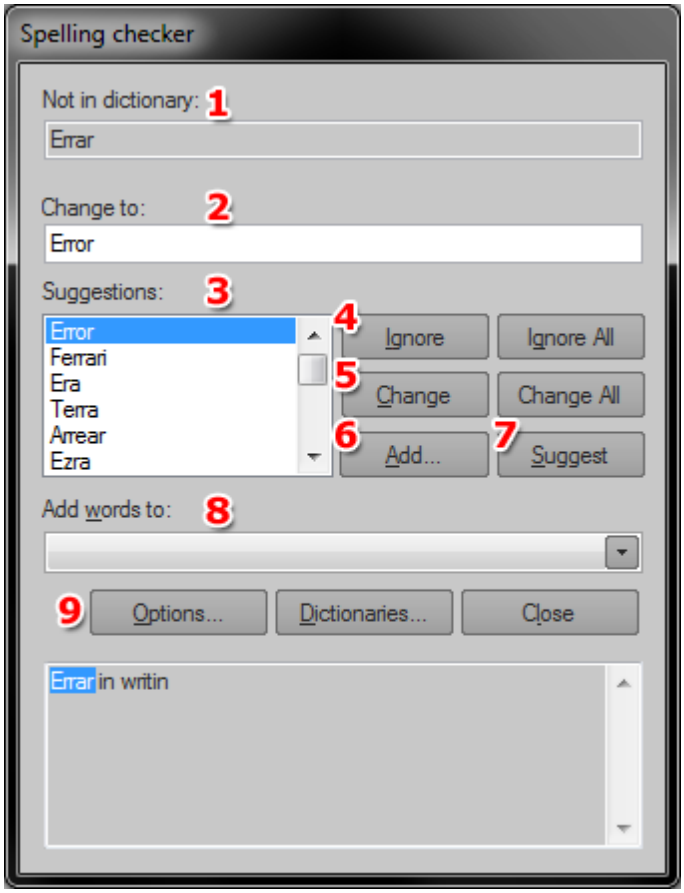
Sie können im Feld "Wörter" (1) ein Wort hinzufügen, bei dem die Rechtschreibprüfung einen bestimmten Vorgang ausführen soll. Sie können im Feld "Anderes Wort" (2) das gewünschte Ergebnis eingeben. Sie können über die Option "Vorgang" (3) den Vorgang auswählen, der ausgeführt werden soll, wenn dieses Wort von der Rechtschreibprüfung erkannt wird. Sie können beispielsweise festlegen, dass das Wort durch ein anderes ersetzt werden soll. Sie können auch angeben, dass das Wort ignoriert wird. Sie können über die Option "Dateien" (4) das Wörterbuch auswählen, dem das Wort hinzugefügt werden soll.

Rechtschreibprüfung

Wenn Sie einen bestimmten Text markiert haben, wird die Rechtschreibprüfung nur für diesen Text ausgeführt. Andernfalls durchsucht die Rechtschreibprüfung das gesamte Dokument.

Klicken Sie im Menü "Text" auf "Rechtschreibung" und anschließend auf "Rechtschreibprüfung". Sie können auch F7 drücken.

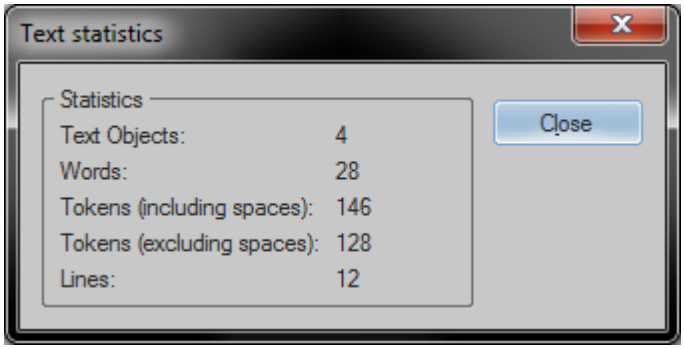
Die Rechtschreibfehler werden im Dialogfeld und im Arbeitsblatt markiert.



1 Hier werden die von der Rechtschreibprüfung ermittelten Rechtschreibfehler angezeigt.
2 Hier wird der Vorschlag angezeigt. Sie können den Vorschlag ändern, indem Sie einen anderen Vorschlag eingeben oder in der unten angezeigten Liste auswählen.
3 Eine Liste mit Alternativvorschlägen.
4 Der Befehl "Ignorieren" ignoriert den Vorschlag und zeigt den nächsten Rechtschreibfehler an. Wenn alle anderen Vorkommen dieses Worts auch ignoriert werden sollen, klicken Sie auf die Schaltfläche daneben.
5 Der Befehl "Ändern" ändert die Schreibweise des Worts entsprechend dem Vorschlag. Wenn alle anderen Vorkommen dieses Worts entsprechend geändert werden sollen, klicken Sie auf die Schaltfläche daneben.
6 Wenn Sie ein angezeigtes Wort in das Wörterbuch aufnehmen möchten (weil es sich nicht um einen Rechtschreibfehler, sondern nur um ein Wort handelt, das im Wörterbuch nicht vorhanden ist), dann klicken Sie auf diese Schaltfläche.
7 Wenn Sie im Feld "Ändern in" (2) einen eigenen Vorschlag hinzugefügt haben, können Sie über diese Schaltfläche weitere vergleichbare Wörter anzeigen.
8 Das aktuelle Wörterbuch.
9 Hier können Sie das Dialogfeld für die Optionen oder das Wörterbuch aufrufen. Sie können dieses Dialogfeld auch schließen und die Rechtschreibprüfung beenden.

Textstatistiken

Wenn Sie im Menü "Text" auf "Textstatistiken" klicken, wird ein Dialogfeld aufgerufen, in dem unter anderem die Anzahl der Wörter, Zeilen und Zeichen in einem Arbeitsblatt angezeigt wird.

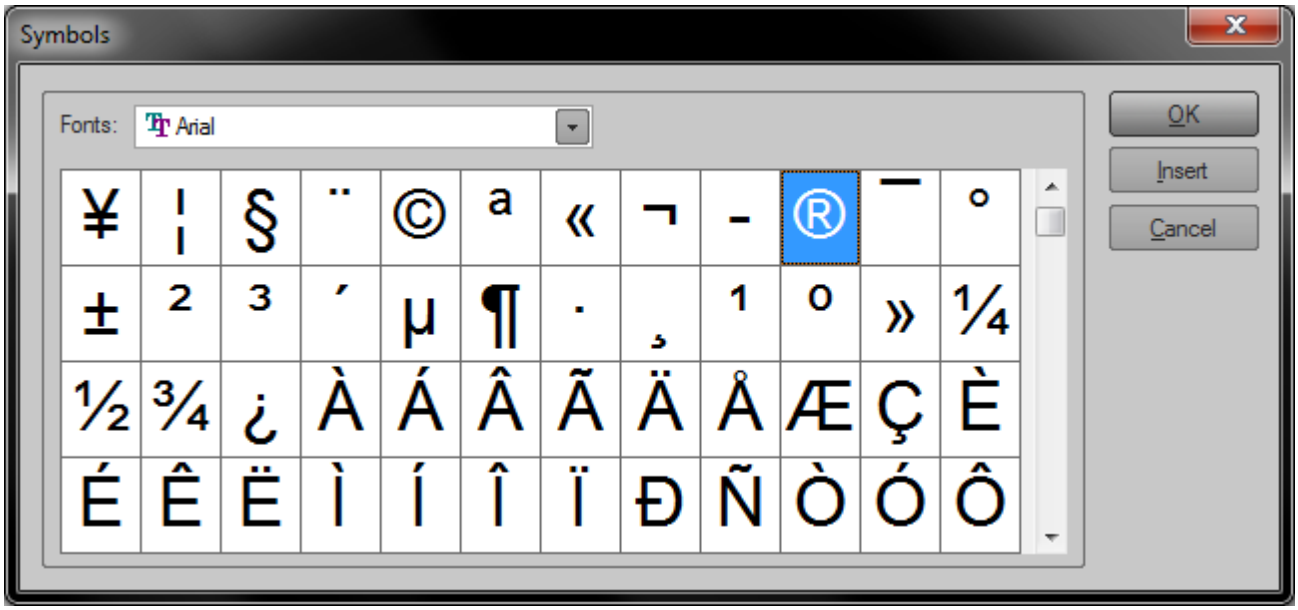


In diesem Dialogfeld wird die Anzahl folgender Elemente angezeigt:

Textobjekte
Wörter
Einheiten (mit Leerzeichen)
Einheiten (ohne Leerzeichen)
Zeilen

Symbole einfügen

Um Symbole und Sonderzeichen einzufügen, müssen Sie das Caret-Zeichen in einen Textblock einsetzen. Klicken Sie anschließend im Kontextmenü auf den Befehl "Einfügen" und dann auf "Symbol".



Sie können in diesem Dialogfeld eine Schriftart und das gewünschte Zeichen oder Symbol auswählen. Klicken Sie auf "OK", um das Symbol einzufügen. Oder klicken Sie auf die Schaltfläche "Einfügen", wenn Sie mehrere Symbole einfügen möchten.

Text Merge

The function Text Merge is an advanced way to automate tedious jobs like creating hundreds of name tags. When you have a job to create several nametags, container labels, stickers, engraving plates etc. you will normally get a list or database file to use as a source from your customer. Normally this source would be a .CSV file (semicolon, tab or comma delimited text), typically a .CSV file would look like this:

surname;name;occupation
Smith;Ethan;Art Director
Johnson;Emily;Account Executive
Williams;Noah;Marketing manager
Brown;Emma;Sales manager
Jones;Joshua;Graphic designer
García;Madison;Graphic designer
Davis;Liam;Graphic designer
Martínez;Sarah;Graphic designer

The first row would contain the "field" names where as the rest of the file contains the values for that field names. You could say that a .CSV is a simplified database table. If you would display the sample .CSV file above as a database table it would look like this:

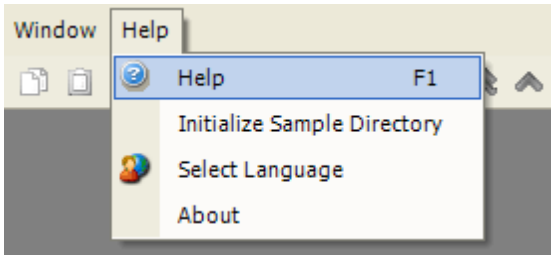
surname	name	occupation
Smith	Ethan	Art Director
Johnson	Emily	Account Executive
Williams	Noah	Marketing manager
Brown	Emma	Sales manager
Jones	Joshua	Graphic designer
García	Madison	Graphic designer
Davis	Liam	Graphic designer
Martínez	Sarah	Graphic designer

The Text Merge function doesn't stop at text alone, it is possible to use any design containing text, artwork and even images to create hundreds of different results within minutes. Say for example we have to make some name badges containing the names of the people from the .CSV example above together with their photo's. This would normally be a tedious job, especially when there are hundreds of name badges to make instead of the only eight in the sample . CSV file.

For implementing the photo's of the people on the name badges we would not only need (of course) their photo's but we also have to edit the .CSV file to make the software aware of the photo's and where to find these photo's. Their will also be times you don't receive a .CSV file from you customer and have to create a .CSV file from scratch. For these reasons we have created a separate software in the "Helpers" range to make these kind of jobs easier.

To find out the best possible way for this workflow and to learn the Text Merge functions we refer to the help file of the "esHelperCSV" software. The help file of this "Helper" software contains all the information you need to edit and create .CSV files and how to use them in the EasySIGN Text Merge function.

To get started do the following. In EasySIGN select the menu "File > Run Helpers > esHelperCSV", this will start the "esHelperCSV" software.



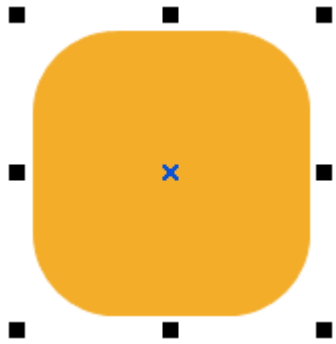
In the "esHelperCSV" software select the menu "Help > Help" to start the help file and follow the instruction in this help file to learn about .CSV files and the usage of the EasySIGN Text Merge function.

Schatten

Wie die meisten Effekte in EasySIGN sind Schatten objektorientiert. Solange Sie einen Schatten nicht in Kurven umwandeln (z. B. für detaillierte Anpassungen), können Sie seine Eigenschaften anpassen oder sogar den gesamten Effekt entfernen, um zu den Originalobjekten zurückzukehren. Die Eigenschaften eines Schatteneffekts können mithilfe des "Ziehwerkzeugs" oder über das Dialogfeld mit den Eigenschaften angepasst werden.

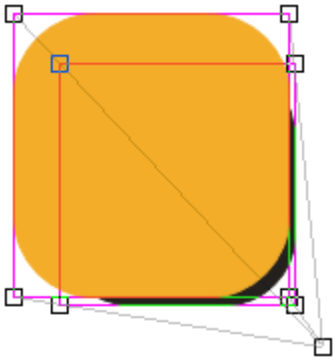
Anwenden eines Schattens

Markieren Sie ein willkürliches Vektorobjekt, einen Text, eine Bitmap, einen Effekt, eine Gruppe oder eine Kombination dieser Objekte.

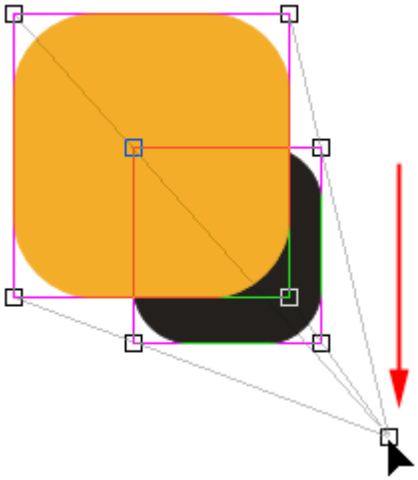


Perspektivischer Schatten

Klicken Sie im Menü "Effekte" auf "Schattieren" und dann auf den gewünschten Schattentyp. In den nachstehenden Beispielen wird der perspektivische Schatten verwendet. Das dazu erforderliche Verfahren ist bei den anderen Schattentypen identisch.

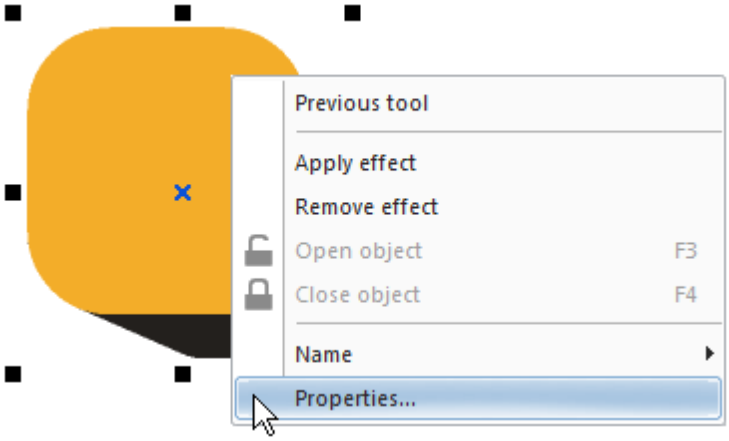


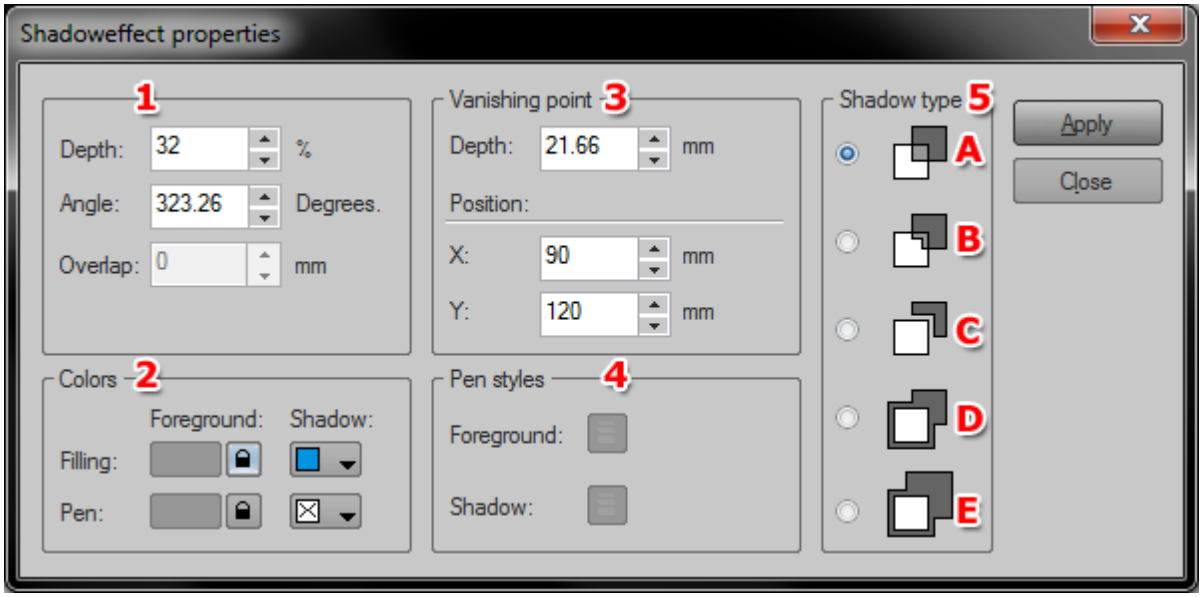
Das Ziehwerkzeug wird aktiv, und auf dem Bildschirm wird eine Vorschau des Schattens angezeigt. Sie können jeden der sichtbaren Knoten mit dem Ziehwerkzeug anpassen, um die Form zu ändern.



Wenn Sie die ESC-Taste drücken oder in der Werkzeugpalette auf die Schaltfläche "Auswahlfunktion" klicken, wird der Schatten neu berechnet.

Zum Ändern der Form des perspektivischen Schattens brauchen Sie diesen nicht zu entfernen und einen neuen Schatten aus dem Menü anzuwenden. Stattdessen können Sie die Eigenschaften eines Schattens über das zugehörige Kontextmenü aufrufen und dann den Schattentyp ändern.





5 Schattentyp
Das Dialogfeld wird mit dem ausgewählten aktuellen Schattentyp geöffnet.

A ***Normal***
Der Schatten wird hinter dem Objekt fortgeführt.

B ***Überlappung***
Der Schatten wird hinter dem Objekt teilweise fortgeführt.
Die Option "Überlappung" (1) wird aktiv. Sie müssen zuerst eine Entfernung angeben, um die Überlappung sichtbar zu machen.

C ***Leerraum***
Zwischen dem Original und dem Schatten wird zusätzlicher Leerraum hinzugefügt. Auch bei dieser Option müssen Sie einen Wert für "Überlappung" (1) eingeben, um das Ergebnis sehen zu können.

D ***Zusätzlicher Rahmen um Original***
Ein zusätzlicher Rahmen wird um das Original hinzugefügt; die Größe des Schattens basiert auf dem Original.
Auch bei dieser Option müssen Sie einen Wert für "Überlappung" (1) eingeben, um das Ergebnis sehen zu können.

E ***Zusätzlicher Rahmen um Schatten***

Ein zusätzlicher Rahmen wird um den sich ergebenden Schatten hinzugefügt; die Größe des Schattens basiert auf dem Original.
Auch bei dieser Option müssen Sie einen Wert für "Überlappung" (1) eingeben, um das Ergebnis sehen zu können.

4 Hier können Sie den Stiftstil für Original und Schatten anpassen. Wenn Sie den Stil hier (und nicht auf dem Arbeitsblatt) anpassen, wird er auf alle Originale angewendet.

3 Wenn der ausgewählte Schattentyp einen Fluchtpunkt aufweist, können Sie diesen hier numerisch anpassen.

2 Hier können Sie die Farbe des Stiftstils und des Füllstils der Objekte und des Schattens anpassen. Wenn Sie die Farbe dieser beiden Stile hier (und nicht auf dem Arbeitsblatt) anpassen, werden die Stile auf alle Originale angewendet.

1 Hier können Sie die Tiefe, den Winkel und die Überlappung des ausgewählten Schattens anpassen.

Blockschatten

A

B

C

D

E

Wurfschatten

A

B

C

D

E

Fallschatten

A

B

C

D

E

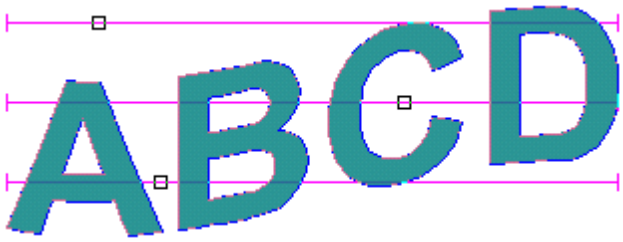
Spezialeffekte

EasySIGN verfügt nicht nur über Effekte für Bitmaps, sondern auch für Vektoren. Die kompliziertesten Vektorobjekte oder Vektorobjektgruppen können in fast jede Form gebracht werden. Sie können die Spezialeffekte auch übereinander legen, um so immer wieder neue Effekte zu erzeugen. Jeder Effekt kann von einem Objekt wieder entfernt werden, so daß es seine ursprüngliche Form zurückerhält. Wenn Sie einen Effekt permanent anwenden wollen, um andere Abläufe oder Verfeinerungen auszuführen, können Sie dies mit Hilfe des Befehls "Zu Kurven" aus dem Menü "Bearbeiten", "Umwandeln" umsetzen. Dieser Befehl verwandelt den Effekt in Kurven, die sich bearbeiten lassen.

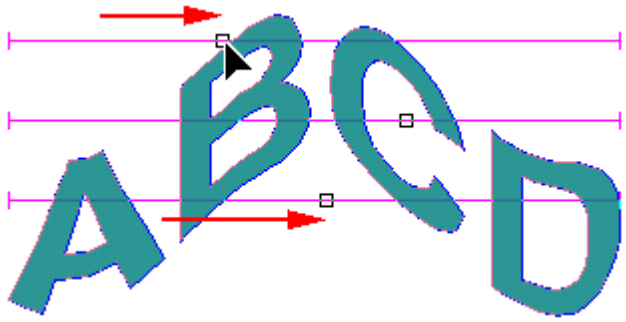
Effekte ausführen

Wählen Sie einen Text aus oder geben Sie ihn ein.

Wählen Sie anschließend aus dem Menü "Effekte" den Befehl "Spezialeffekte". EasySIGN setzt den zuletzt verwendeten Effekt auf das Objekt um und geht in den "Knoten bearbeiten" Modus über. Das Objekt sieht dann folgendermaßen aus:

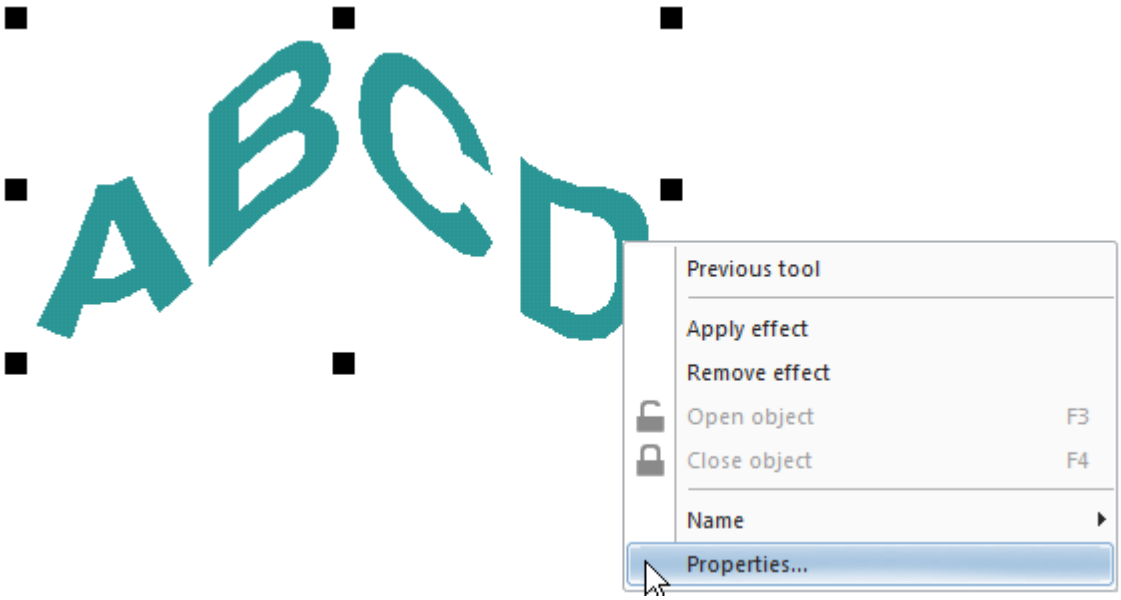


Über dem Objekt befinden sich die Schiebeleisten. Mit diesen können Sie die Form des Objektes interaktiv ändern.

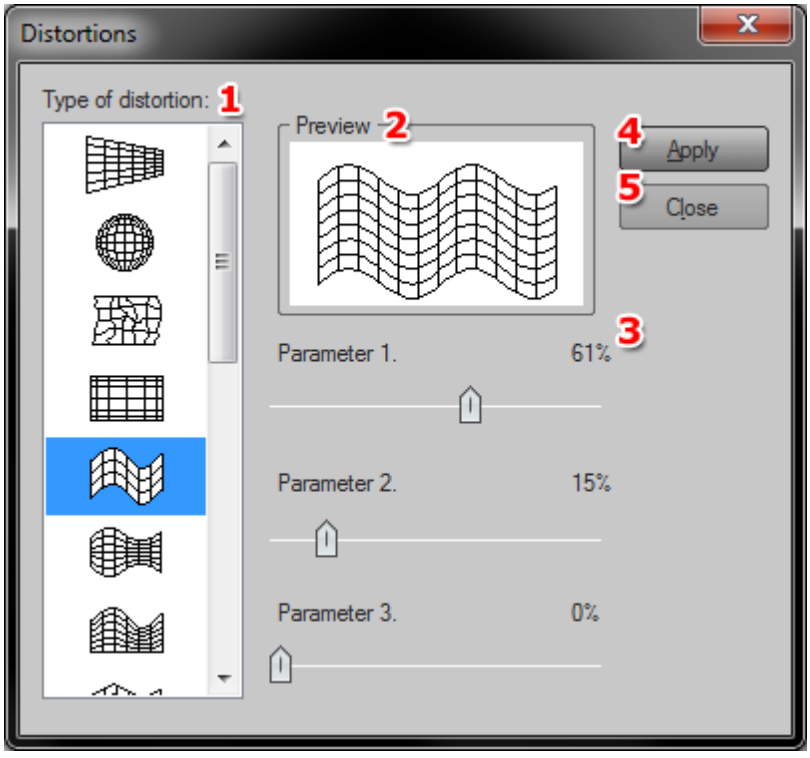


Mit jeder Schiebeleiste kann man einen Teil eines Effektes ändern. Die Zahl der Schiebeleisten hängt von der Art des Effektes ab. Der Effekt wird angewendet indem, Sie "Knoten bearbeiten" verlassen (andere Funktion oder Tabulatortaste).

Zur Änderung des Effekts wählen Sie zunächst das betreffende Objekt aus und klicken anschließend mit der rechten Maustaste darauf. Aus dem nun erscheinenden PopUp-Menü wählen Sie die Option "Eigenschaften".



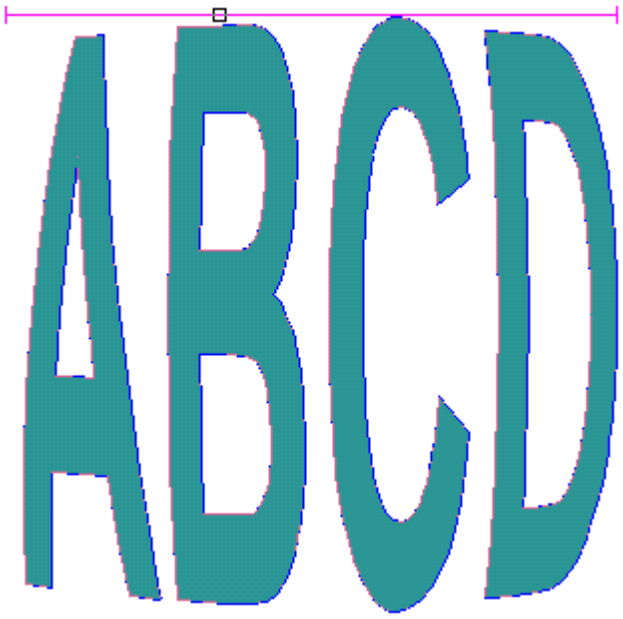
Nun erscheint folgender Dialog.



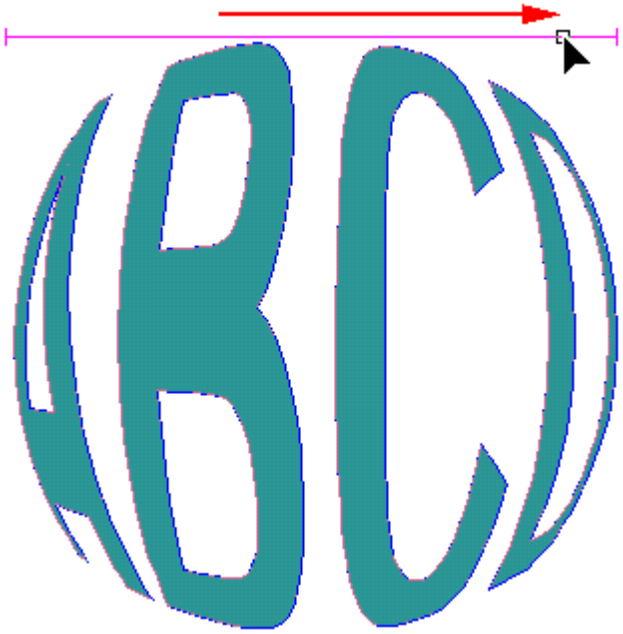
Der Dialog enthält die momentan angewendeten Effekte sowie die entsprechenden Parameter (3) hierfür. In der Liste auf der linken Seite (1) sind alle verfügbaren Effekte dargestellt. Außerdem befindet sich im Dialog auch ein Vorschaufenster (2). In diesem werden Ihnen die Einstellungen, die Sie im Dialog ändern, als Beispiel dargestellt. Jede Änderung eines Parameters erscheint in diesem Fenster in vereinfachter Form. Wenn Sie einen Effekt in seiner entgültigen Form sehen wollen, müssen Sie auf die Schaltfläche "Übernehmen" (4) klicken. Nun erfolgt die Anwendung des Effekts auf dem Bildschirm
Wählen Sie jetzt einen anderen Effekt und klicken Sie erst auf die Schaltfläche "Übernehmen" (4), danach auf "Schließen" (5).

Das jede andere Transformation nützlicher Bestandteil eines Effekts sein, kann wird durch vertikales Skalieren angezeigt.

Hierzu wählen Sie die Funktion ”Knoten bearbeiten”, um die Parameter dieses Effektes anzuzeigen.



Für diesen Effekt ist nur ein Parameter erforderlich. Ziehen Sie die Schiebeleiste (Knoten bearbeiten) bis das entsprechende Ergebnis erreicht ist.



Nun kann dieser Effekt wieder durch einen anderen überlagert werden. Hierzu wählen Sie aus dem Menü "Effekte" erneut den Befehl "Spezialeffekte".

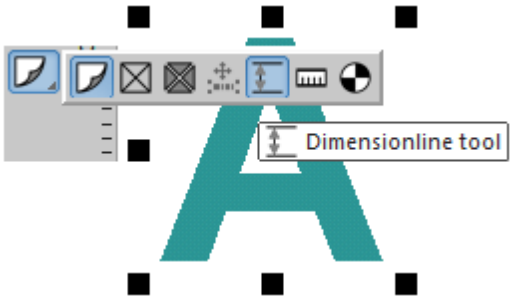
Jeder angewendete Effekt kann durch den Befehl "Effekt entfernen" (mit der rechten Maustaste) vom Objekt entfernt werden. Sie können alle Effekte löschen, bis Sie erneut das Originalobjekt vorliegen haben. Wollen Sie einen Effekt definitiv festlegen, wählen Sie aus dem Menü "Bearbeiten" den Befehl "Umwandeln", ”Zu Kurven”.

Die Maßlinien

Maßlinien sind in EasySIGN vollständig objektorientiert. Jede Änderung in Größe oder Form wird direkt in den Labels der Maßlinien vorgenommen. Maßlinien werden immer zusammen mit Objekten ausgewählt oder gruppiert. Die Änderung der Eigenschaften von Maßlinien erfolgt anhand eines Spezialdialogs.

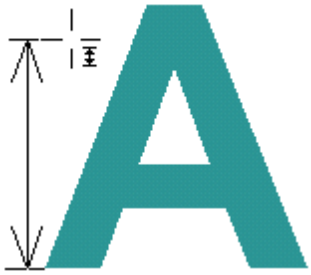
Maßlinien verwenden

Wählen Sie zunächst ein Objekt und danach die Option "Maßlinien" aus der Symbolleiste.

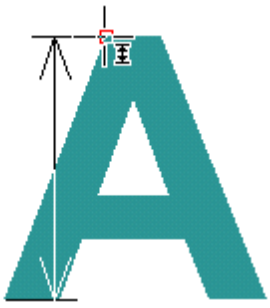


Der Cursor ändert sich daraufhin folgendermaßen.

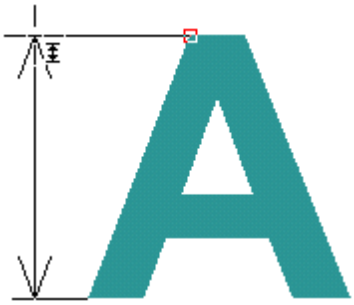
Wählen Sie mit dem Cursor nun einen der zu messenden Punkte aus, und klicken Sie mit der Maus darauf.



Bewegen Sie die Maus (mit noch immer gedrückt gehaltener Maustaste) zum entsprechenden Punkt. Klicken Sie hier erneut.

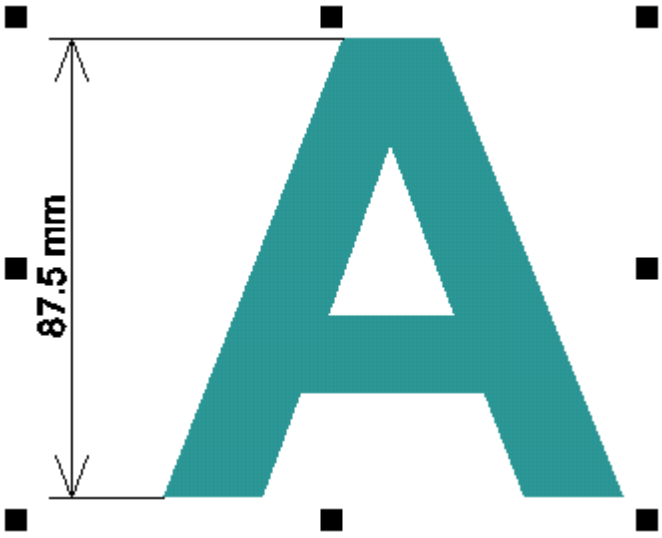


Lassen Sie die Maustaste los und ziehen Sie den "Pfeil" auf die für die Maßlinie vorgesehene Entfernung.



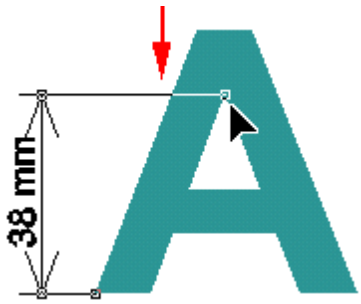
Nach dem Loslassen der Maustaste ist hier eine Maßlinie, die das Maß wiedergibt, in einem sogenannten Label plaziert.

Nachdem Sie die Maßlinie zusammen mit dem Objekt markiert haben, wird das Label bei nachfolgender Maßstabsänderung automatisch der neuen Maßführung angeglichen und angezeigt.

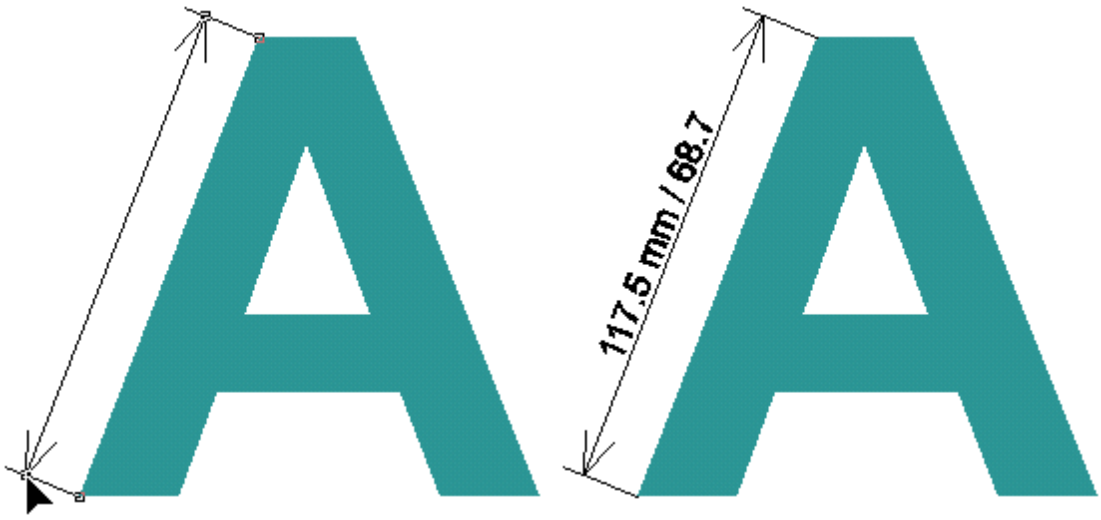


Maßlinien ändern

Änderungen können auch direkt am Bildschirm erfolgen. Dies geschieht mit Hilfe eines Spezialdialogs oder dem Menü der rechten Maustaste. Zur direkten Änderung von Maßlinien auf dem Bildschirm wählen Sie die Funktion ”Knoten bearbeiten”. Hiermit können Sie wiederum einen der Steuerungspunkte der Maßlinie auswählen und den jeweiligen Steuerungspunkt ändern bzw. anpassen.

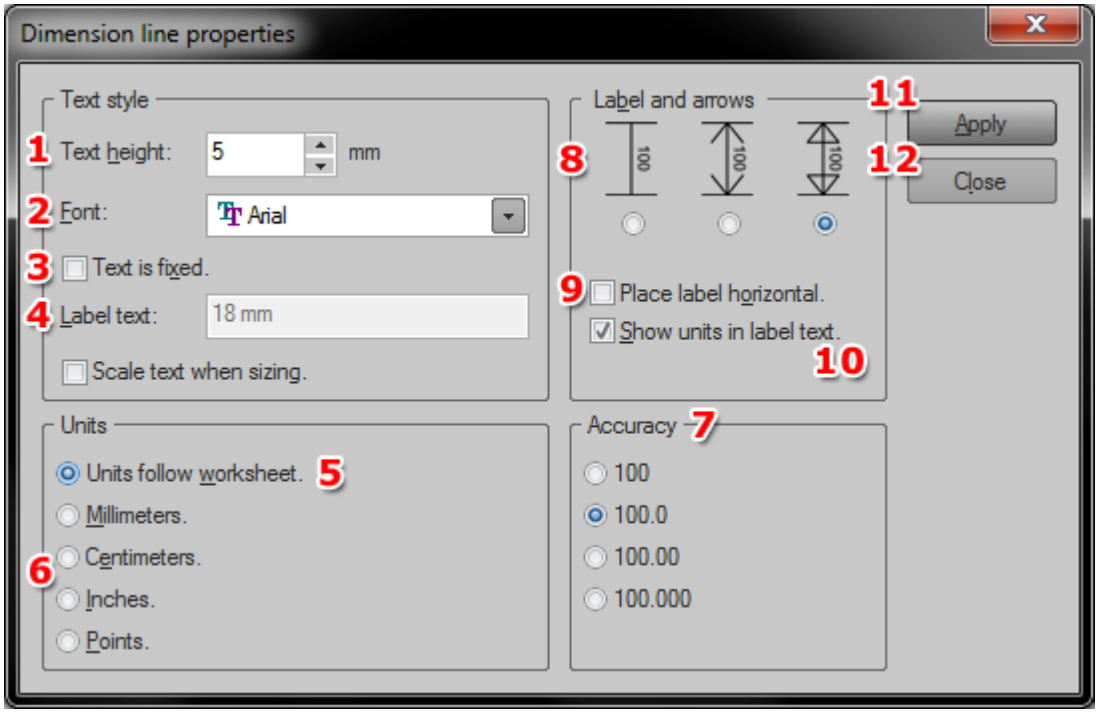


Wenn Sie einen Steuerungspunkt am Pfeilende verschieben und dabei gleichzeitig die Umschalttaste gedrückt halten, können Sie Maßlinien diagonal anordnen.



Bei schrägen Maßlinien wird auch der Winkel der Linie angezeigt.

Durch Anklicken der markierten Maßlinie mit der rechten Maustaste erscheint ein PopUp-Menü. Dieses enthält verschiedene, direkte Befehle, wie zum Beispiel den zur Änderung der in der Maßlinie benutzten Einheit oder den Befehl "Eigenschaften". Mit Hilfe des Befehls “Eigenschaften” kann man den folgenden Dialog aufrufen:



1 Texthöhe
Hier kann die Höhe des Textes eingegeben werden.
2 Schriftart
3 Fester Text
Hier legt man fest ob der unter ”Beschriftung” (4) eingegeben Text verwendet werden soll.
4 Beschriftung
Hier kann man den eigenen Labeltext eingeben.
5 Einheit wie Vorlage
Die Aktivierung dieser Option bestimmt das der Einheit des Arbeitsblattes verwendet wird.
6 Andere Einheiten
Wenn nicht die Einheit des Arbeitsblattes verwendet werden soll, kann hier eine andere Einheit angegeben werden.
7 Genauigkeit
Wie genau ein Maß dargestellt wird, kann hier (in Stellen hinter den Komma) festgelegt werden.
8 Wählen Sie hier aus wie die Pfeile und die Beschriftung aussehen sollen.
9 Beschriftung im Querformat
Die Beschriftung wird immer horizontal dargestellt, ungeachtet der Winkel der Maßlinien.
10 Beschriftung mit Einheit

Bei der Aktivierung dieser Option wird hinter dem Maß die Einheit plaziert

11 Übernehmen
Die vorgenommenen Einstellungen werden angewendet und direkt auf dem Arbeitsblatt angezeigt.

12 Schließen
Diese Schaltfläche schließt den Dialog.

Entgitterungshilfen

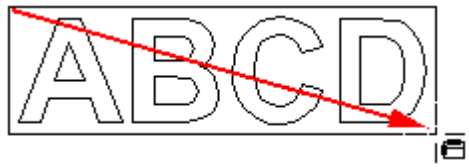
Durch Entgitterungshilfen vereinfacht man nach dem Schneiden der Folie das Entgittern enorm. Auf dem Bildschirm können Entgitterungshilfen durch den Text und/oder Zeichnungen laufen, beim Plotten wird jedoch nur bis den Rand des Objekts geschnitten. Das heißt bei Text, daß der Schnitt nur zwischen den Buchstaben und nicht durch diese hindurch verläuft. Die Innenkonturen der Buchstaben bleiben selbstverständlich vom Schneidvorgang unberührt.

Entgitterungshilfen hinzufügen

Dies ist auf zwei Arten möglich. Die erste ist die manuelle, bei der man aus der Symbolleiste die Option "Entgitterungshilfe" wählt.

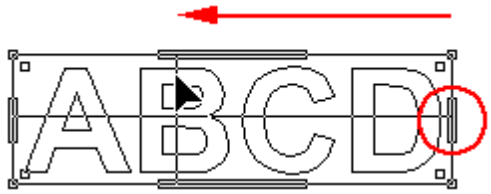
Der Cursor ändert sich dann folgendermaßen.

Nun kann, genau wie beim Zeichnen eines Rechtecks, die Entgitterungshilfe um das gewünschte Objekt herum plaziert werden.

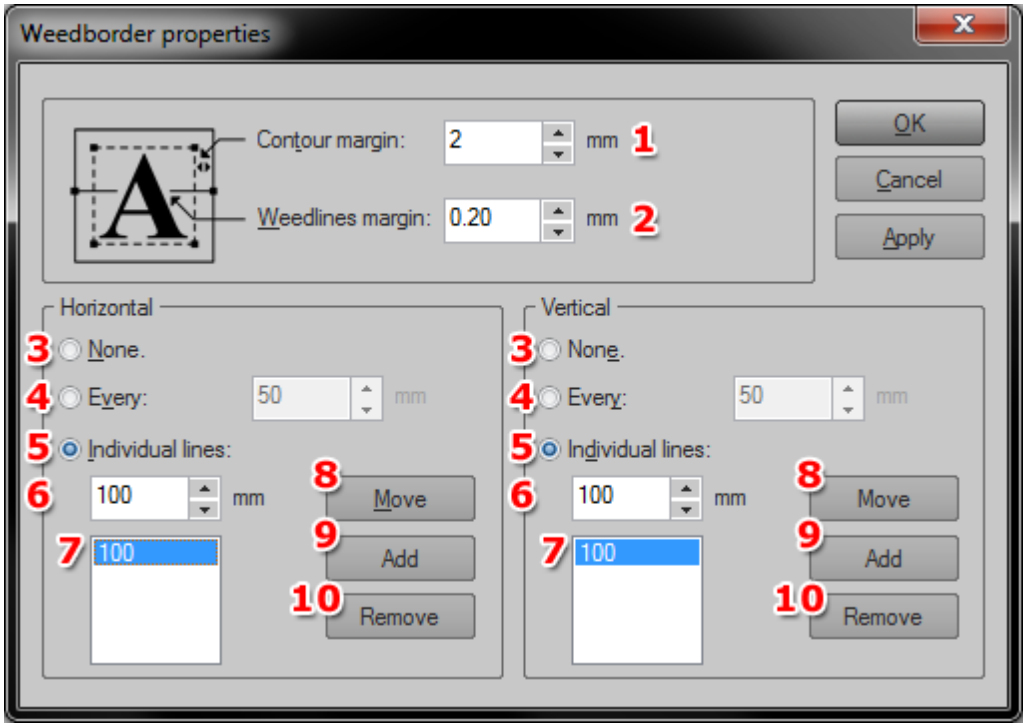


Somit ist das Gitter gezeichnet. Die Entgitterungslinien müssen allerdings noch hinzugefügt werden. Dies geschieht mit Hilfe der Funktion "Knoten bearbeiten". Danach sieht die Entgitterungshilfe folgendermaßen aus.

Mit "Knoten bearbeiten" können Sie die Gitterlinien aus den verdickten horizontalen und vertikalen Rändern herausziehen.



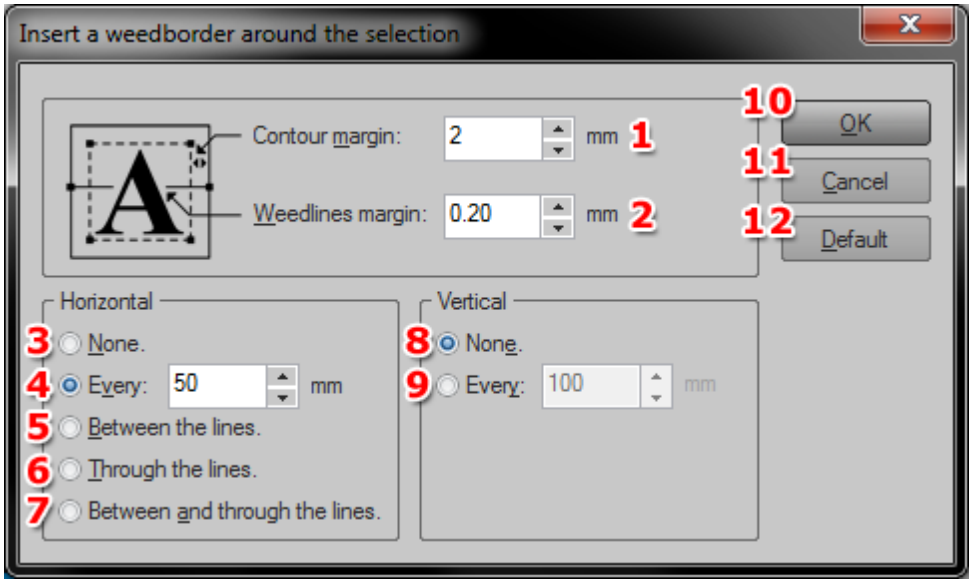
Markiereren Sie nochmals die Entgitterungshilfe und wählen die Option "Eigenschaften" aus dem rechten Maustastenmenü. Der folgende Dialog wird geladen.



1 Rahmenabstand
Ein Rahmen wird mit diese Abstand um das Objekt (Objekte) plaziert.
2 Linienabstand
Ein einstellbarer Sicherheitsabstand zwischen Entgitterungslinie und Objekt (wirkt sich beim Plotten aus).

Horizontale und Vertikale Entgitterungslinien
3 Keine
Es werden keine Entgitterungslinien gezeichnet.
4 Jede
Um diesen Abstand wird ein Entgitterungslinien hinzugefügt.
5 Individuell einstellbar
Jede Gitterlinie kann nach dieser Wahl individuell eingestellt werden.
6 Hier wird der Wert eingegeben um den die Individuell einstellbaren Entgitterungslinien geändert werden (hinzufügen oder verschieben).
7 Hier werden alle vorhandenen Gitterlinien gezeigt.
8 Verschieben
Verschiebt eine vorhandene Entgitterungslinie auf die Position wie unter (6) eingegeben.
9 Hinzufügen
Fügt eine Entgitterungslinie hinzu auf die Position wie unter (6) eingegeben.
10 Löschen
Das Entfernen einer vorhandenen Gitterlinie.

Entgitterungshilfen lassen sich auch mit Hilfe eines Einfügedialogs an markierte Objekte hinzufügen. Wählen Sie hierzu erst ein Objekt aus und dann in dem Menü "Einfügen", "Produktion" die Option "Markierung mit Entgitterungshilfe versehen". Der folgende Dialog wird angezeigt.



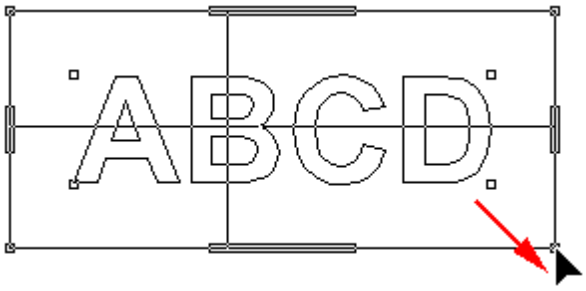
1 Rahmenabstand
Ein Rahmen wird mit diesem Abstand um das Objekt (Objekte) plaziert.
2 Linienabstand
Ein einstellbarer Sicherheitsabstand zwischen Entgitterungslinie und Objekt (wirkt sich beim Plotten aus).

Horizontal
3 Keine
Es werden keine Entgitterungslinien gezeichnet.
4 Jede
Um diesen Abstand wird eine Entgitterungslinie hinzugefügt.
5 Zwischen den Zeilen
Bei markierten Texten werden automatisch zwischen allen Zeilen eine Entgitterungslinien plaziert.
6 Durch die Zeilen
Die Entgitterungslinienen werden durch die Textzeilen gesetzt.
7 Durch Zeilen und dazwischen
Die gleichzeitige Ausführung von Punkt 5 und 6.

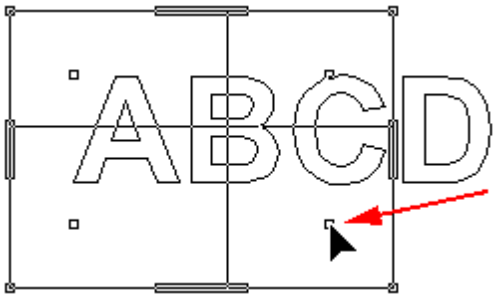
Vertikal
8 Keine
Es werden keine Gitterlinien gezeichnet.
9 Jede
Um diesen Abstand wird eine Entgitterungslinie hinzugefügt.
10 OK
Führt alle vorgenommenen Einstellungen aus und schließt den Dialog.
11 Abbrechen
Schließt den Dialog ohne Änderungen.
12 Standardwerte
Setzt alle Einstellungen im Dialog auf die Standardwerte zurück.

Anpassung an die Entgitterungshilfen

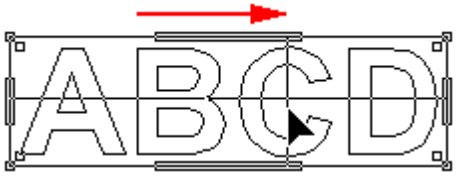
Mit Hilfe der Funktion ”Knoten bearbeiten” lassen sich verschiedene direkte Anpassungen an die Entgitterungshilfen und Entgitterungslinien vornehmen.



Durch Verschieben des äußersten Kontrollpunktes paßt man den Rahmen an.



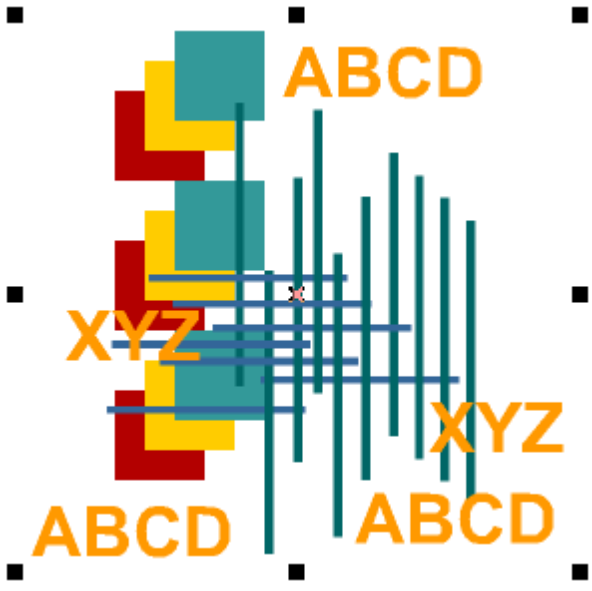
Durch Verschieben eines der inneren Kontrollpunkte wird die Größe der Entgitterungshilfe geändert.



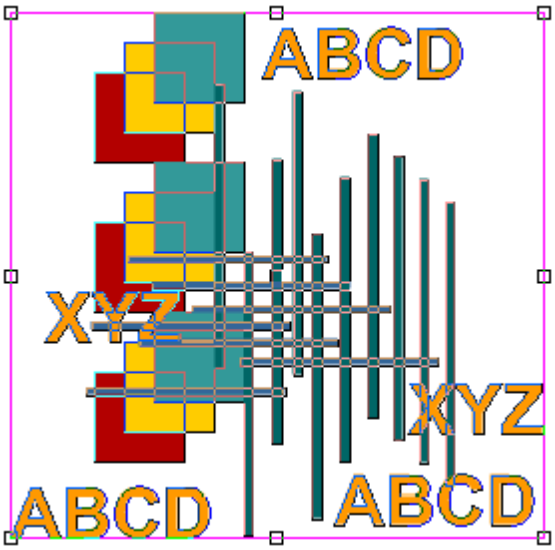
Bereits plazierte Gitterlinien lassen sich durch ziehen verschieben. Die Entgitterungslinien können außerdem durch Zurückziehen in die verdickten Ränder entfernt werden.

Blockschachtelung

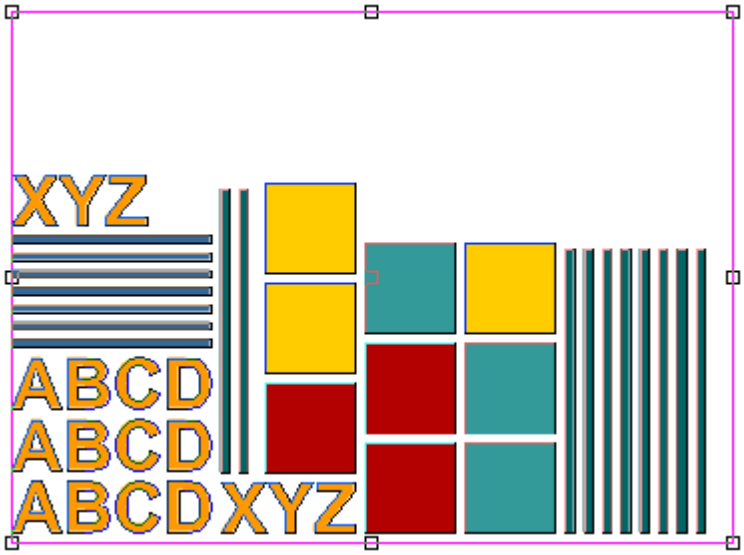
Die Blockschachtelung kann im Handumdrehen angewendet werden und ordnet die Objekte so effizient wie möglich an, um Material zu sparen. Die Blockschachtelung ist objektorientiert. Wenn Sie diesen Effekt angewendet haben, können Sie anschließend sogar zusätzliche Objekte hinzufügen oder den ursprünglichen Objektmodus wiederherstellen.



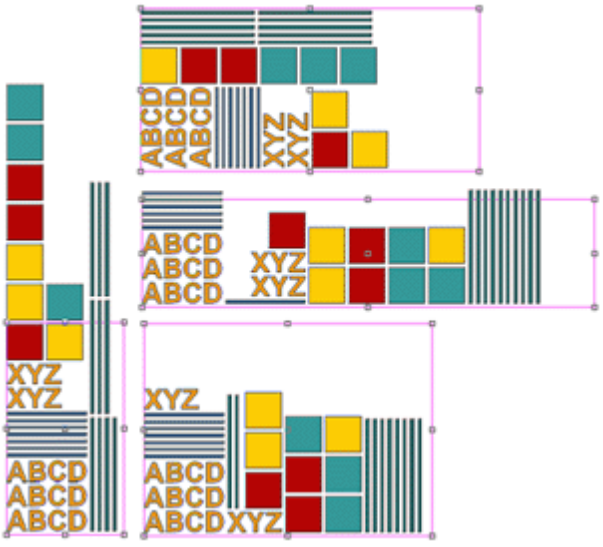
Klicken Sie im Menü "Effekte" auf "Blockschachtelung", um den Effekt auf einen Bereich ausgewählter Objekte anzuwenden.



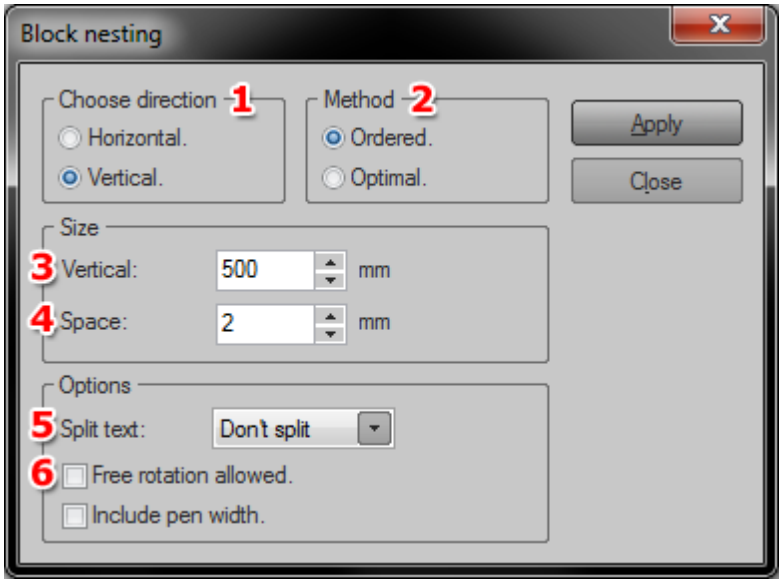
Um die ausgewählten Objekte wird ein Steuerobjekt angezeigt. Wenn Sie die Steuerpunkte ziehen, werden die Objekte so effizient wie möglich innerhalb der Bemaßungen (Breite und Höhe) des Steuerobjekts neu angeordnet.



Sie können die Steuerpunkte ziehen, bis die gewünschte Anordnung erreicht ist.



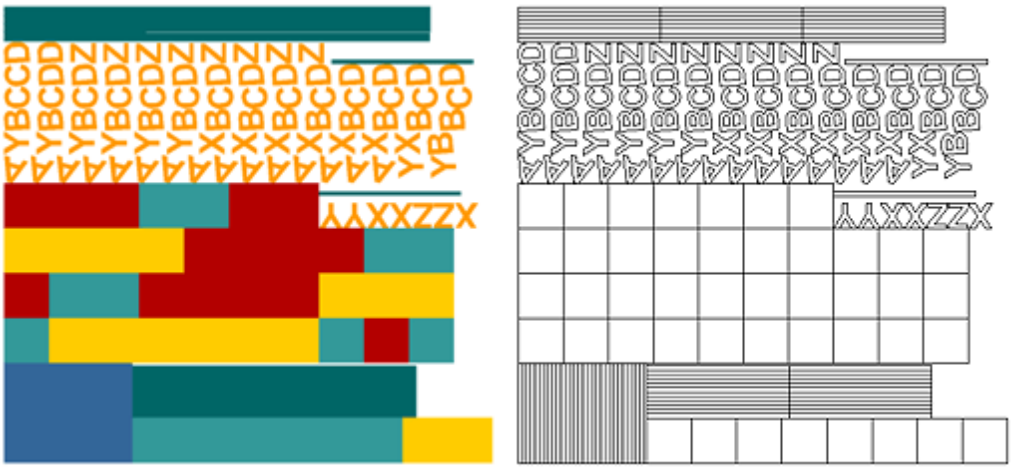
Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, klicken Sie im Kontextmenü für den Effekt auf "Eigenschaften". Es wird ein Dialogfeld aufgerufen, in dem Ihnen folgende Optionen zur Verfügung stehen:



1 Wählen Sie die Richtung, die Sie ändern möchten.
2 Wählen Sie die normale oder optimale Anordnung. Bei der optimalen Anordnung erhalten Sie das beste Ergebnis. Dieser Vorgang ist jedoch zeitaufwendiger.
3 Hier können Sie die horizontale oder vertikale Größe festlegen.
4 Hier können Sie den Objektabstand festlegen. In den obigen Abbildungen wurde ein Abstand von 2 mm verwendet. Für die Abbildung unten wurde der Abstand 0 mm ausgewählt.

5 Hier können Sie festlegen, ob der Text auf Zeilen, Wörter oder Zeichen aufgeteilt werden soll. Sie können auch festlegen, dass der Text nicht aufgeteilt wird. Der Text wird weiterhin als Text angezeigt. Wenn Sie die Blockschachtelung deaktivieren, werden die Texteigenschaften wiederhergestellt, die vor der Anwendung des Effekts aktiv waren.

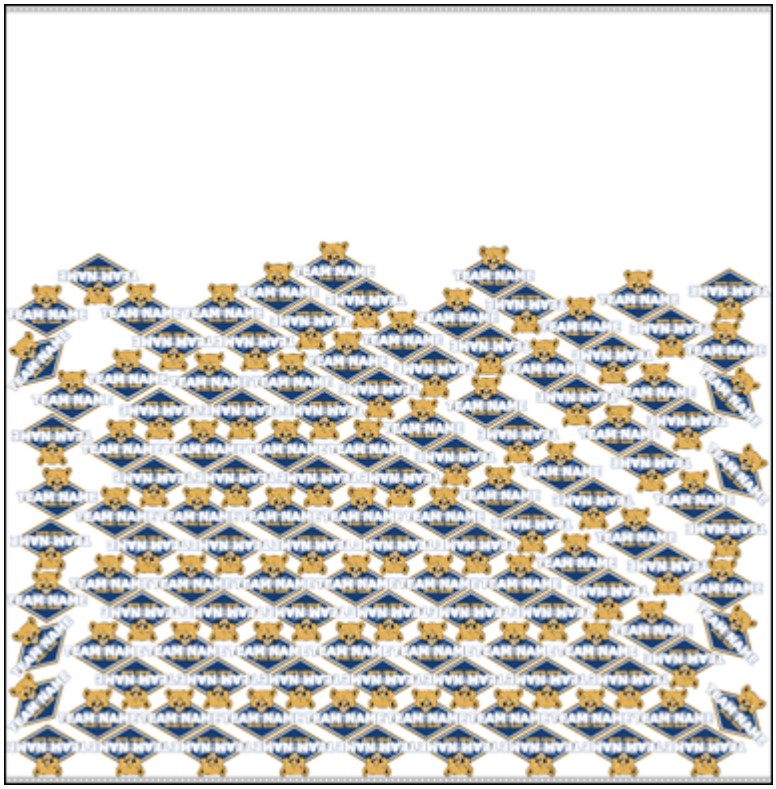
6 Wenn Sie diese Option auswählen, werden die Objekte gedreht, um ein noch besseres Ergebnis zu erzielen. Diese Option erbringt das beste Ergebnis, wenn Sie zahlreiche Objekte verwenden, die keinen Abstand voneinander haben.



True shape nesting

'True shape nesting' is an automated method of minimizing material usage. 'True shape nesting' places objects together with minimal space between them. Using this functionality is cost efficient and environmental friendly. For example, the objects on the worksheet below are placed by using the 'Multiply' functionality.

Compare this placement to the placement automatically generated with 'True shape nesting' as shown below.



For some objects the media cost reduction can be even far greater, for example:

Manual or other automated placement

As you can see 'True shape nesting' saves almost 50% of the media cost.

Workflow

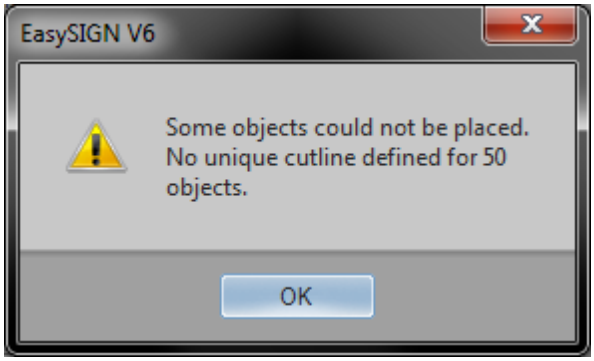
Using 'True shape nesting' is simple and straight forward. Before you can start using 'True shape nesting' you need to know how to apply the object specifications.

Preparing the objects to be nested

'True shape nesting' requires the objects you want to nest to meet a certain specification. An object ready for 'True shape nesting' needs to be enclosed in a 'Sticker contour' with the option 'Connect' checked.

Why do you need the option connect checked?
For example see the object below with a 'Sticker contour' applied. For clarity the 'Sticker contour' is represented by a red line.

At first glance there seems to be noting wrong with this situation but if you want to start the 'True shape nesting', with 50 duplicates of the object, you will get the following error message.



Some objects could not be placed. No unique cutline defined for 50 objects.

A unique cutline is a continuous line surrounding each of the objects you want to nest. The object used is one object that consists of 3 words with spaces between them. The so called 'cutline' consists of tree separated cutline's, one for each word. You could of course enlarge the distance of the 'Sticker contour' to the object until the lines meet, but that would not be the best option in this case, see the image below.

The white space surrounding the object is much larger then was intended (or even required by the customer). It is much easier and more consistent to let the software try to optimize this object by checking the option 'Connect' in the 'Sticker contour' dialog. Checking this option will give you the following result.

If you think this option will take too much extra space/media after the nesting command, you can also make some adjustments too the object, for example by quickly closing the gaps between the words.

Remove the 'Sticker contour' from the object (if any).

Draw some simple shapes to close the gaps, pen style or color is not important.

With the new objects still selected, select the menu '***Edit > Convert to' > Line type > Sign Blank***'. 'Sign Blank' is a line type that isn't printed or cut, so this is a invisible object for any kind of output.

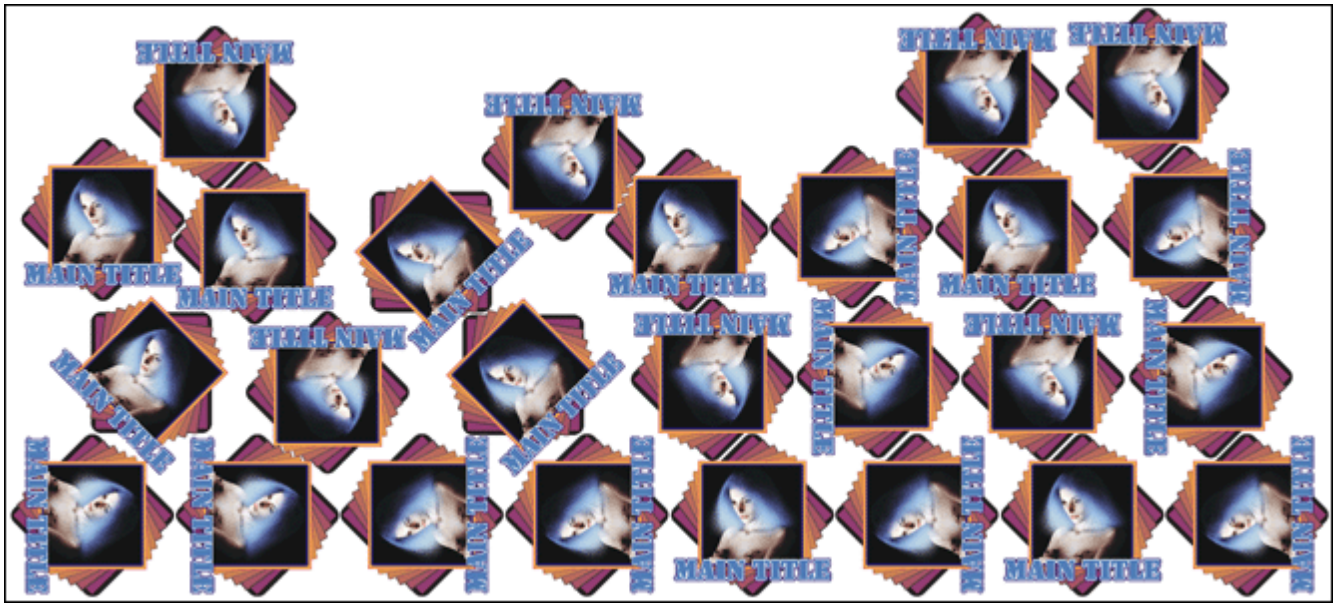
Select the original object including the new objects and group them together.

Select the menu '***Effects > Sticker contour***' and apply the 'Sticker contour' to the group.

The actual workflow

You can subdivide the workflow in two scenarios, a scenario in which you have one object that needs to be duplicated multiple times and then nested and a scenario in which you have many different objects that need to be nested.

One object multiple times



1. Import or open the object you want to use.
2. Adjust the page size to the size of your media using the menu '***View > Settings***'.
3. Prepare the object like described in the chapter above 'Preparing the objects to be nested'.
4. Multiply the objects using the menu '***Arrange > Multiply***'. Enter the number of duplications, in the dialog that opens, and be sure to uncheck the option 'Modifiable'.
5. Place the objects outside the worksheet because 'True shape nesting' is based on the dimensions of the

worksheet and places the 'nested' objects on the worksheet.

6 Select the objects you want to use for 'True shape nesting'.

7 Select the menu '***Effects > True shape nesting > True shape nesting***'. Select the options you want to use in the dialog that opens.

8 In the 'True shape nesting' dialog press 'OK' to start the nesting.

Multiple objects

1 Import the different objects you want to use into one worksheet.

2 Adjust the page size to the size of your media using the menu '***View > Settings***'. Select the tab 'Page' and adjust the page size accordingly in the dialog that opens.

3 Prepare the objects (if necessary) like described in the chapter above 'Preparing the objects to be nested' but do not yet apply the 'Sticker contour'. We postpone this because it would be very tedious to apply a 'Sticker contour' to, let's say, 100 objects that need no other preparation.

4 place the objects outside the worksheet because 'True shape nesting' is based on dimensions of the worksheet and places the 'nested' objects on the worksheet.

6 Select the objects you want to use for 'True shape nesting'.

7 Select the menu '***Effects > True shape nesting > Prepare True shape nesting***'. Choose your settings in the dialog that opens.

8 In the 'Prepare True shape nesting' dialog press 'Apply' to apply a 'Sticker contour' to all selected objects.

9 Select the menu '***Effects > True shape nesting > True shape nesting***'. Select the options you want to use in the dialog that opens.

10 In the 'True shape nesting' dialog press 'OK' to start the nesting.

Optional
Say you only need the 'Sticker contour' to nest your objects and not to cut them after printing (where the distance of the 'Sticker contour is not an option but a customer requirement). If you want to change the distance you first have to remove the 'Sticker contour' and reapply them using the 'Prepare True shape nesting' dialog again. This is a simple four step process.

1 Select all object on the worksheet that are already nested.

2 Select the menu '***Effects > Remove effect***' which will remove the 'Sticker contour' of all selected objects.

3 With the objects still selected open the menu '***Effects > True shape nesting > Prepare True shape nesting***' and apply the 'Sticker contour' with the new settings.

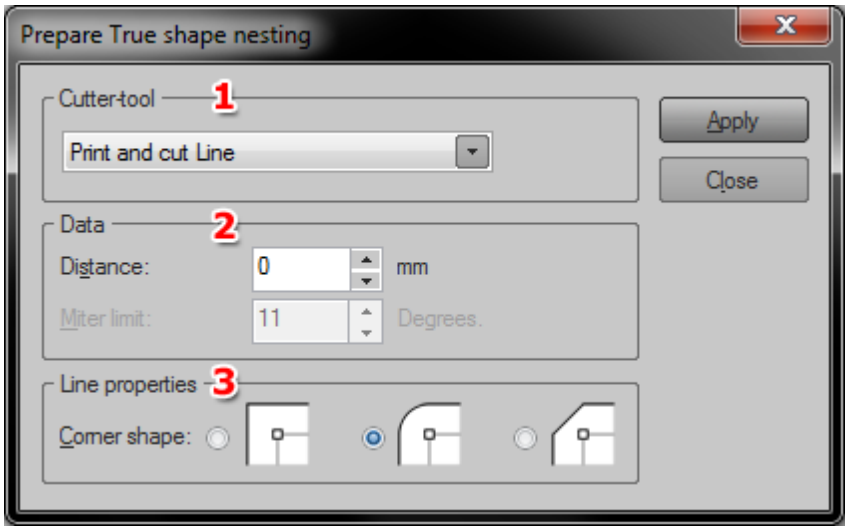
4 Apply the 'True shape nesting' again using the menu '***Effects > True shape nesting > True shape nesting***'.

Tip

If you have multiple objects, with different cutting types and/or distances, that you want to use for Print & Cut, then you can use them as they are. Just apply a 'Sticker contour' on them using a distance of '0' (or any distance you desire) and a line type of 'Sign Blank'.

The objects in the image above both have a Print & Cut line applied to an Inline effect (represented by the green line) and a 'Sticker contour' for 'True shape nesting' with a distance of '0' and 'Sign Blank' as line type (represented by the red line).

The 'Prepare True shape nesting' dialog



1 **Cutter-tool**
here you can select the line type you want to use, you have several predefined options to choose from.

2 **Data**
Here you can set the distance between the object and the 'Sticker contour'.

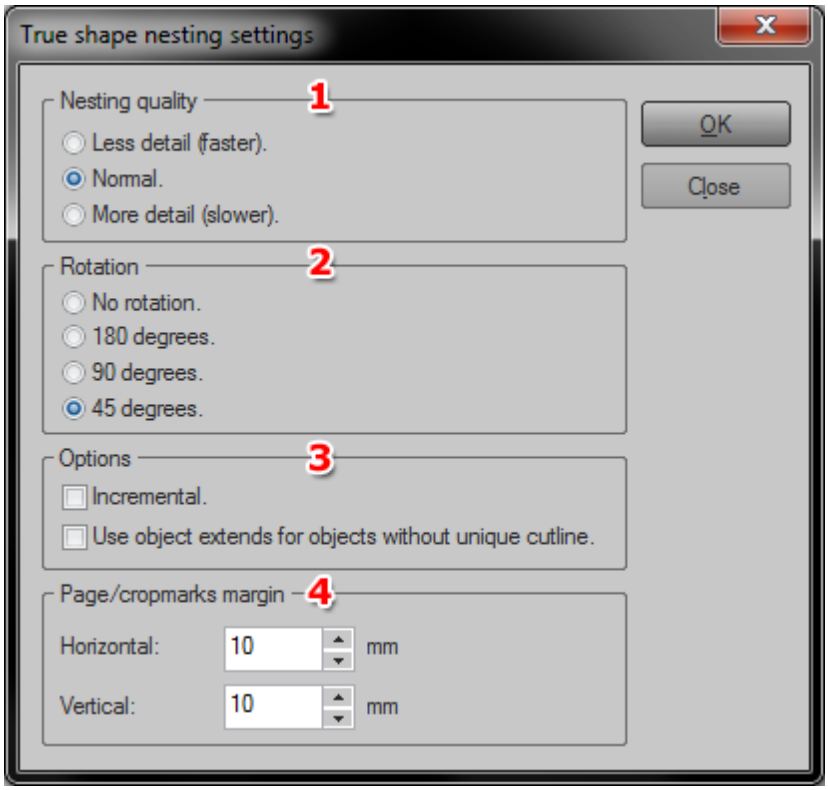
When using the first 'Corner shape' options the 'Miter limit' will become available which will determine how far a corner will 'Overshoot'.

In the image below from left to right the 'Miter limit' is set to 11, 72 and 125.

3 Line properties
Here you can choose the shape of the corners. In the image below from left to right the first, second and third option.

The second option is the most widely used because it gives the best result for almost any shape.

The 'True shape nesting' dialog



1 Nesting quality
Here you can set the quality of the 'True shape nesting'. The most commonly used option is 'Normal' which will give a very good result consuming four times less memory as the 'More detail' option. The option 'Less detail' is extremely fast and gives a lesser, but still acceptable, result and it also consumes the least amount of memory.

2 Rotation
Here you can set the rotation allowed when nesting.

3 Options
The most important setting here is 'Incremental'. When this option is checked the 'True shape nesting' will take objects already placed on the worksheet into account when calculating the nesting result.

The option 'use objects extends for objects without unique cutline' does just as it says. It will use the objects extends while calculating the nesting result and not the actual shape of the object.

4 Page/cropmarks margin

'True shape nesting' uses the worksheet as 'work area' or, when present, the inside of the alignment cropmarks area. Especially with alignment cropmarks, but also with a worksheet, you don't want to nest your objects all the way to the edge. Here you can enter the space between the outer most nested shapes and the edge of the work area.

Out of memory

'True shape nesting' is very memory intensive. If you have too many objects selected it can run out of memory. 'True shape nesting' has an 'Incremental' option, this options works together with the objects already nested on the worksheet. You can use this option to nest very large numbers of objects as follows.

1. Place all objects you want to nest outside the worksheet.
2. Select a lower number of objects. If for example you tried to nest a 1000 objects all at once and ran out of memory, select only 100 of them.
3. Start the 'True shape nesting' with your preferred settings, the objects will be placed on the worksheet.
4. Select the next 100 objects and start the 'True shape nesting' with your preferred settings, only now activate the option 'Incremental'.
5. Repeat step 4 until you have placed all objects.

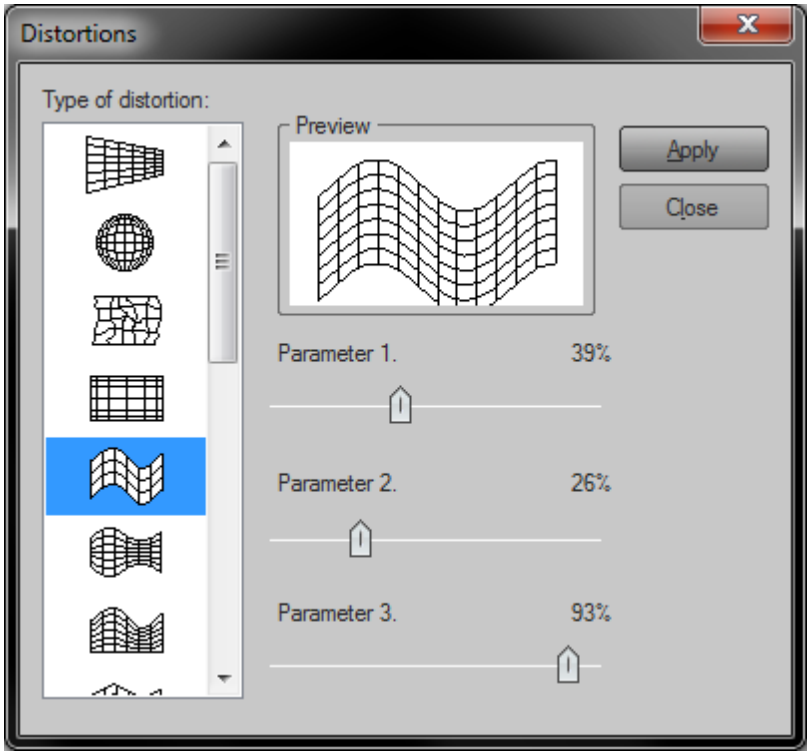
Bitmap-Verzerrungen (effekte)

In EasySIGN können die meisten Spezialeffekte auch auf Bitmaps angewendet werden. Eine ganz besondere Eigenschaft besteht darin, dass die Verzerrungen auf Vektorobjekte und Bitmaps gleichzeitig angewendet werden können.

Das folgende Beispiel soll dies veranschaulichen.

Importieren Sie eine Bitmap, und legen Sie darüber einen Text sowie optional einige weitere Vektorobjekte. Sie können diese Objekte außerhalb der Bitmap-Begrenzungen anordnen.

Markieren Sie die Bitmap und die anderen Objekte, und klicken Sie im Menü "Effekte" auf die Option "Spezialeffekte".



Wählen Sie den gewünschten Effekt aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche "Übernehmen".

Sie können einen beliebigen weiteren Effekt, wie z. B. einen Rundsatz, über den Effekt legen.

Wie bei den meisten Funktionen in EasySIGN werden die Originalobjekte durch diesen Effekt nicht verändert. Sie können Änderungen am Text, an der Bitmap und den Vektorobjekten jederzeit vornehmen und haben sogar die Möglichkeit, neue Objekte mithilfe des Objekt-Managers hinzuzufügen. Das Endergebnis wird automatisch neu berechnet.

Dabei sollten Sie bedenken: Je größer eine Bitmap ist, desto länger dauert die Berechnung des Endergebnisses.

Einstellungen für Bitmap-Verzerrungen
Klicken Sie im Menü "Datei" auf die Option "Einstellungen" und dann auf die Registerkarte "Verschiedenes". Eine der verfügbaren Einstellungen lautet: "Auflösung des Bitmap-Effekts während der Bearbeitung". Wenn Sie hier einen hohen Wert eingeben, müssen Sie entsprechend lange auf die Anzeige des Endergebnisses warten.

Vektorisieren

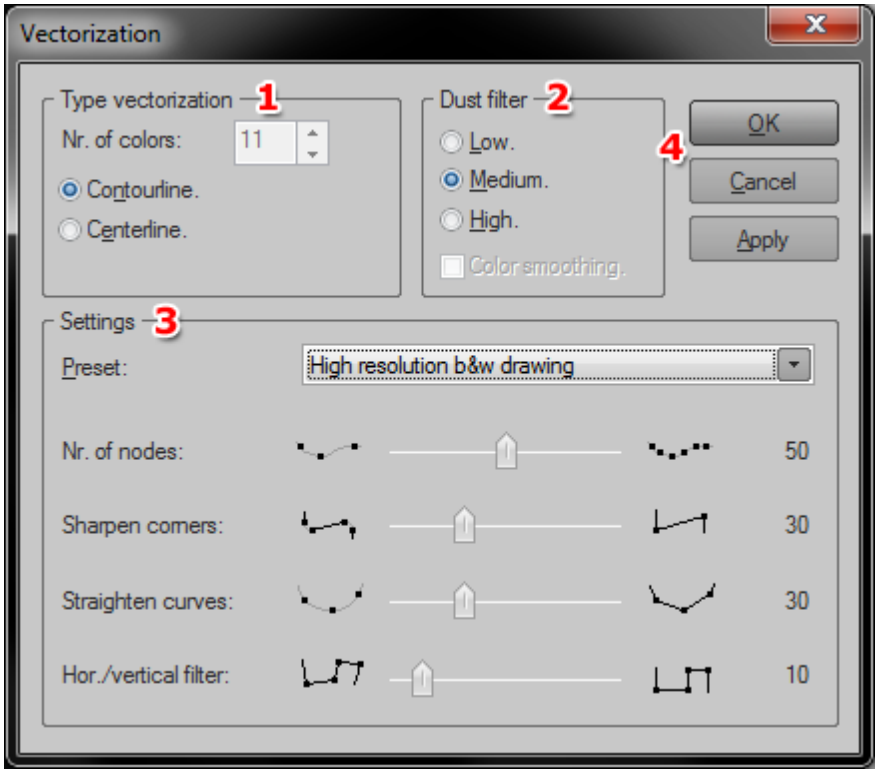
Vektorisieren

Die Funktion Vektorisieren ist in EasySIGN sehr leicht zu bedienen, egal ob Mittellinie, Umriß, S/W oder Farbe. Sie brauchen zum Vektorisieren ein Bitmap. Diese Bitmap könnnen Sie importieren oder durch Scannen in EasySIGN laden. Vektorisierungen müssen immer abhängig von der Vorlage eingestellt werden. Eine ausgeführte Verktorisierung behält ihre Eigenschaften, eine erneute Wahl des Befehls "Vektorisierung" ist also immer wieder möglich. Andere Einstellungen können dann ausprobiert werden.
Will man die einzelnen Details der Vektorisierung bearbeiten, ist es notwendig diese in Kurve zu wandeln. Wählen Sie hierfür den Befehl ”Bearbeiten”, ”Umwandeln und ”Zu Kurve”. Die Kurven sind jetzt leicht zu bearbeiten (Knoten bearbeiten).
Zur Vektorisierung der ”Mittellinie” oder ”Umriß” benötigt man eine schwarzweiß Bitmap, zur Farbvektorisierung eine RGB-Farbbitmap.

Umriß

Importieren oder scannen Sie hierzu bitte eine schwarzweiß Bitmap (1 Bit, Strichzeichnung) wie zum Beispiel die eines Logos und markieren Sie diese.

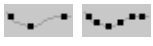
Wählen Sie aus dem Menü "Bitmap" den Befehl "Vektorisierung". Es wird folgender Dialog geöffnet.



Unter "Vektorisierungsart" (1) sollten Sie nun die Option "Umriß" aktivieren. Legen Sie dann unter "Staubfilter" (2) den Wert fest nachdem EasySIGN "Staub" entfernt. Unter "Staub" versteht man nicht gewünschte Elemente wie Schmutz auf dem Glas des Scanners, Fingerabdrücke auf dem Original und andere Fehler. Unter "Einstellungen" (3) stehen verschiedene Voreinstellungen zur Auswahl.

Voreinstellungen
Hier ist die Auswahl zwischen mehreren Voreinstellungen möglich. Diese liefern abhängig der Bitmapart das beste Ergebnis. In diesem Fall (eine schwarzweiß Bitmap) wählen Sie die Einstellung "S/W Text von hoher Auflösung”. Die Schiebebalken unter dem Kombinationsfeld passen sich nun an die Voreinstellung an. Soll diese geändert werden, wählt man aus dem Kombinationsfeld die Option "Benutzer definiert". Danach können Sie die Schiebebalken nach Belieben ändern.

Zahl der Knoten



Mit dieser Einstellung können Sie die Genauigkeit bestimmen, mit der EasySIGN beim Vektorisieren die Vektoren aufbaut. Je mehr Knoten verwendet werden, desto genauer ist die Form. Diese Regel ist jedoch nicht allgemeingültig. Für sehr schlechte Originale ist es gegebenenfalls besser, weniger Knoten auszuwählen, da ansonsten auch jede Abweichung vektorisiert wird. Eine geringere Anzahl Knoten führt in einem solchen Fall zu einem besseren Ergebnis.

Ecken schärfen

Da beim Scannen, je nach der verwendeten Auflösung, rechte Winkel meist runder werden oder weil bei gedruckten Originalen rechte Winkel beinahe niemals präzise sind, bietet EasySIGN die Möglichkeit, dies zu korrigieren.

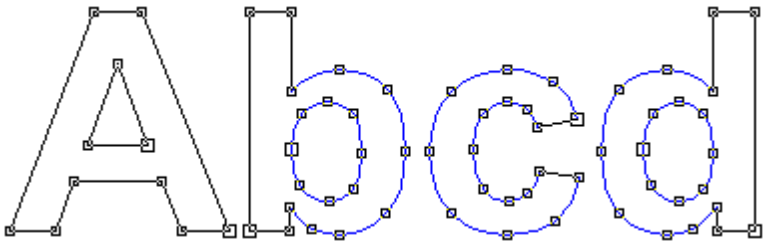
Linien

Dieser Filter macht aus leicht gebogenen Kurven Linien. Je höher die Einstellung ist, desto mehr Kurven sind hiervon betroffen.

Horizontaler / vertikaler Filter

Linien, die ungefähr horizontal oder vertikal verlaufen, werden durch diesen Filter vollkommen horizontal oder vertikal gezogen. Die Anzahl der betroffenen Linien erhöht sich mit der Einstellung.

Nachdem Sie die entsprechenden Einstellungen vorgenommen haben, können Sie unter (4) auf die Schaltfläche "Übernehmen" klicken, um sich das Ergebnis anzeigen zu lassen, oder aber sofort auf "OK", worauf der Dialog nach dem Vektorisieren sofort geschlossen wird. Das Ergebnis sieht dann ungefähr so aus.

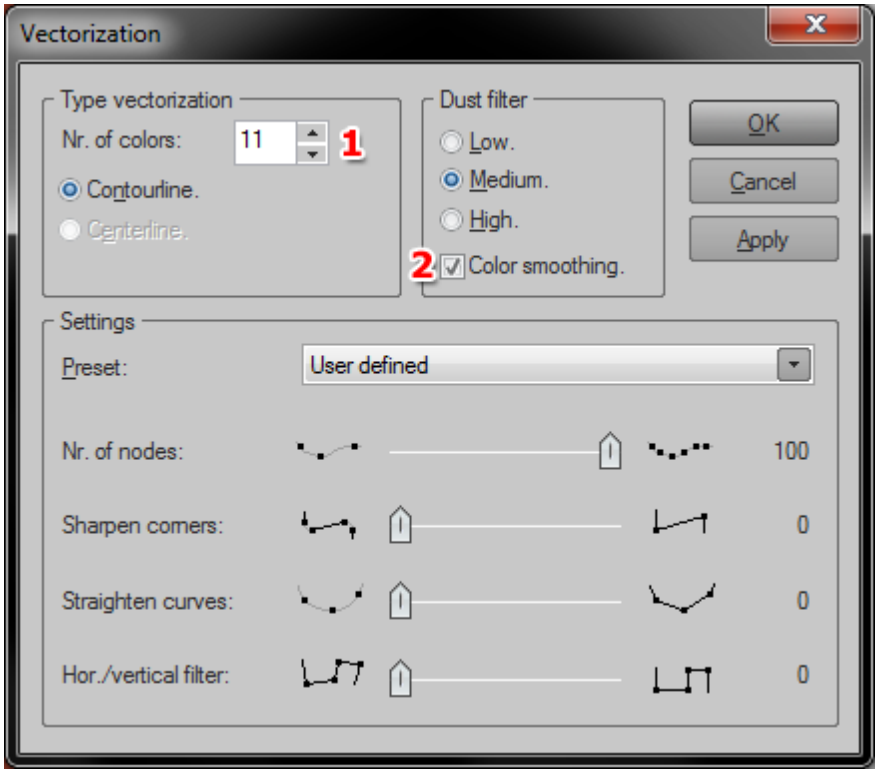


Mittellinie

Eine der angenehmsten Eigenschaften des Vektorisierens mit EasySIGN ist neben der stets möglichen Bearbeitung auch die gleiche Funktionsweise aller Vektorisierungsarten. Bei der Mittellinienvektorisierung besteht der einzige Unterschied zur Umrißvektorisierung darin, daß im Dialog unter "Vektorisierungstyp" (1) die Option "Mittellinie" aktiviert werden muß.

Farbvektorisierung

Bei dieser Art des Vektorisierens sind einige zusätzliche Einstellungen als bei der Kontur- und Mittellinienvektorisierung vorhanden. Sie funktioniert aber ansonsten genauso wie die Umrißvektorisierung. Farbvektorisierung ist nur bei RGB-Bitmaps möglich. Beim Einscannen einer zu vektorisierenden Abbildung müssen Sie den Scanner deshalb erst auf RGB einstellen.



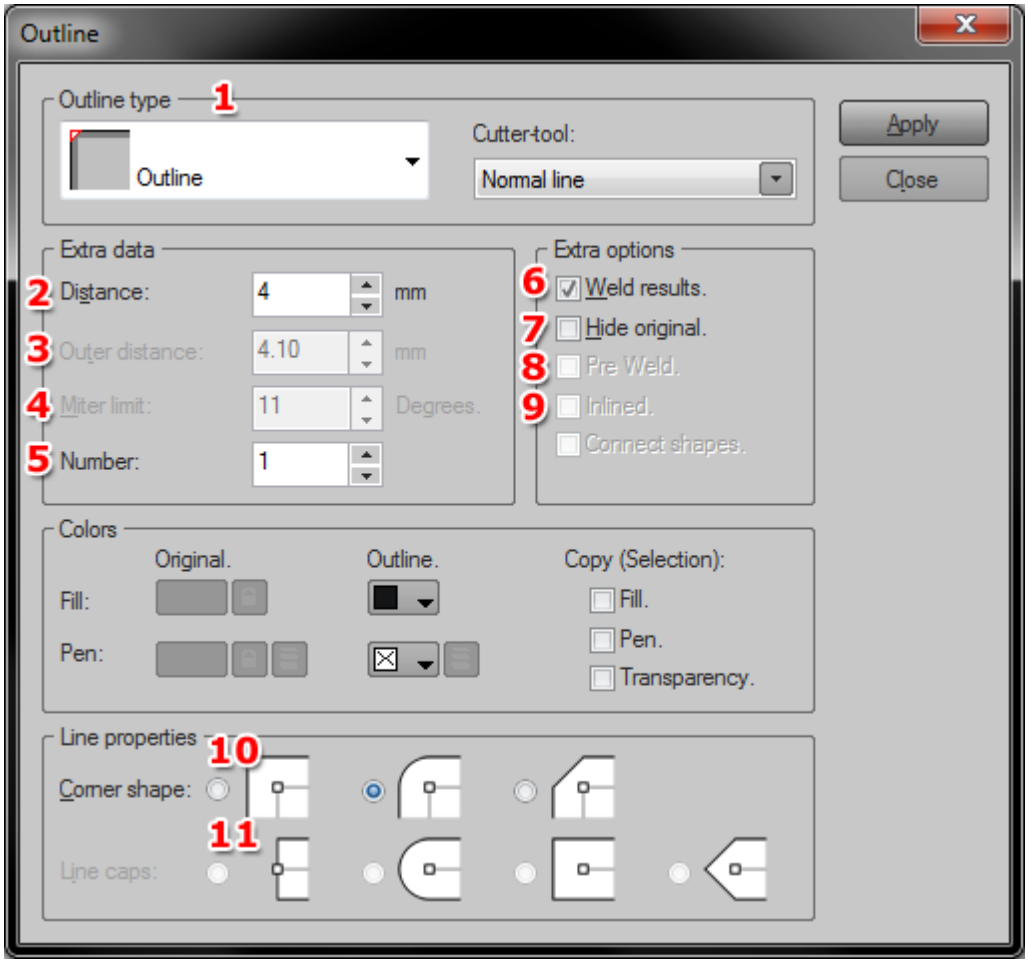
1 Die Anzahl der Farben
Hier kann die Anzahl der von der Vektorisierung betroffenen Farben eingestellt werden (max, 64).

2 Die Farbmischung
Die Farbmischung macht von ähnlichen Farben eine Einzige. Dies hat den Vorteil, daß vage Übergänge zwischen den einzelnen Farben verschwinden, denn diese führen bei der Vektorisierung meist zu sehr unregelmäßigen Linien.

Verwenden der Outline-Funktion für Objekte

Bei Version 5 wurde diese Funktion erheblich erweitert. Es wurden neue Optionen hinzugefügt, und fast alle Optionen bieten die Möglichkeit, mehrere Schritte in einem einzigen Schritt zu kombinieren. Am besten lassen sich die aktuellen Funktionen anhand von Beispielen erläutern. Markieren Sie ein Objekt, und klicken Sie dann im Menü "Effekte" auf eine der Optionen für Outline (Umriss). Je nach vorhandener Lizenz/ Version oder dem OEM-Typ stehen Ihnen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Outline
Outline (Rechteck)
Outline (Kreis)
Doppelte Outline
Inline
Doppelte Inline
Linien expandieren
Stickerumriss
Gummiband



1 Typ

Zusätzliche Daten

2 Abstand

3 Außenabstand

4 Gehrungslimit

5 Anzahl

Zusätzliche Optionen

6 Verschmelzungsergebnis(se)

7 Originale verbergen

8 Vorverschmelzung

9 Inline

Linieneigenschaften

10 Eckenform

11 Linienende

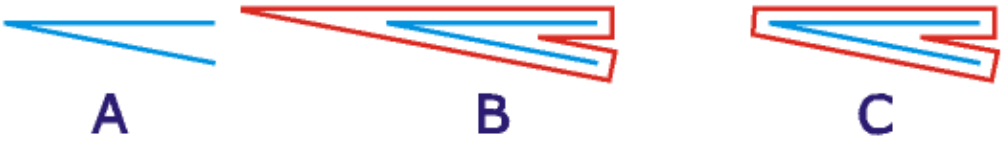
Linieneigenschaften

Bei allen Outlinetypen gibt es allgemeine Eigenschaften, die sich auf die Eckenform oder das Linienende beziehen.
Die jeweils zutreffenden Eigenschaften hängen vom Outlinetyp ab.

Eckenform (**10**)

Gestreckte Winkel

Mit dieser Option wird ein Gehrungswinkel gezeichnet, bei dem die äußersten Kanten zweier sich treffender Linien so weit verlängert werden, bis sie sich schneiden. Um das Zeichnen derartiger Schnittpunkte in Fällen zu verhindern, in denen diese Punkte von den Linienenden zu weit entfernt sind, können Sie das Gehrungslimit anpassen.



A: Original
B: Gehrungslimit: 10
C: Gehrungslimit: 1

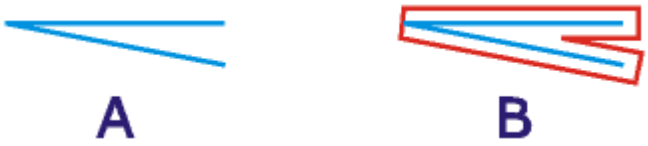
Abgerundete Linienenden

Mit dieser Option wird ein Kreis um das Linienende gezeichnet, dessen Durchmesser gleich der Linienbreite ist.

A: Original
B: Beispiel

Gehrungswinkel

Mit dieser Option wird der Schnittpunkt zweier sich treffender Linien durch Entfernen eines Teiles der Verlängerung reduziert.
Dies ähnelt stark einem gestreckten Winkel mit einem Gehrungslimit von "0".



A: Original
B: Beispiel

Linienende (11)

Gehrung

Mit dieser Option wird die Linie an den Enden abgeflacht, sodass es keine Verlängerung über diese Enden hinaus gibt.

A: Original
B: Beispiel

Rund

Mit dieser Option wird ein Halbkreis am Linienende gezeichnet, dessen Durchmesser gleich der Linienbreite ist.

A: Original
B: Beispiel

Gerade

Mit dieser Option wird die Linie über das Ende hinaus über eine Entfernung gezeichnet, die gleich der halben Linienbreite ist, und dann das Ergebnis reduziert.

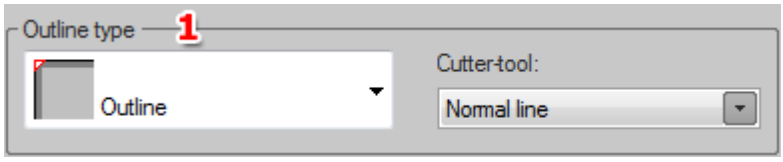
A: Original
B: Beispiel

Spitz

Bei dieser Option wird eine schmale Spitze an ein Linienende gezeichnet, deren Abstand zum Linienende gleich der halben Linienbreite ist.

A: Original
B: Beispiel

Typ (1)



Hier können Sie den gewünschten Typ auswählen. Diese Wahl kann während der Effekterstellung erfolgen. Sie können Ihre Wahl aber auch zu einem späteren Zeitpunkt ändern, wenn Sie die Eigenschaften eines Objekts mit einer bestimmten Outlineart ändern. Somit können Sie den Outlinetyp jederzeit ändern. Falls die Outline durch mehrere andere Effekte überlagert wird, werden diese Effekte automatisch neu berechnet.

A Ein Text mit einer Outline, die nacheinander durch die Effekte "Rundsatz", "Flache Perspektive" und "Perspektivischer Schatten" überlagert wird.

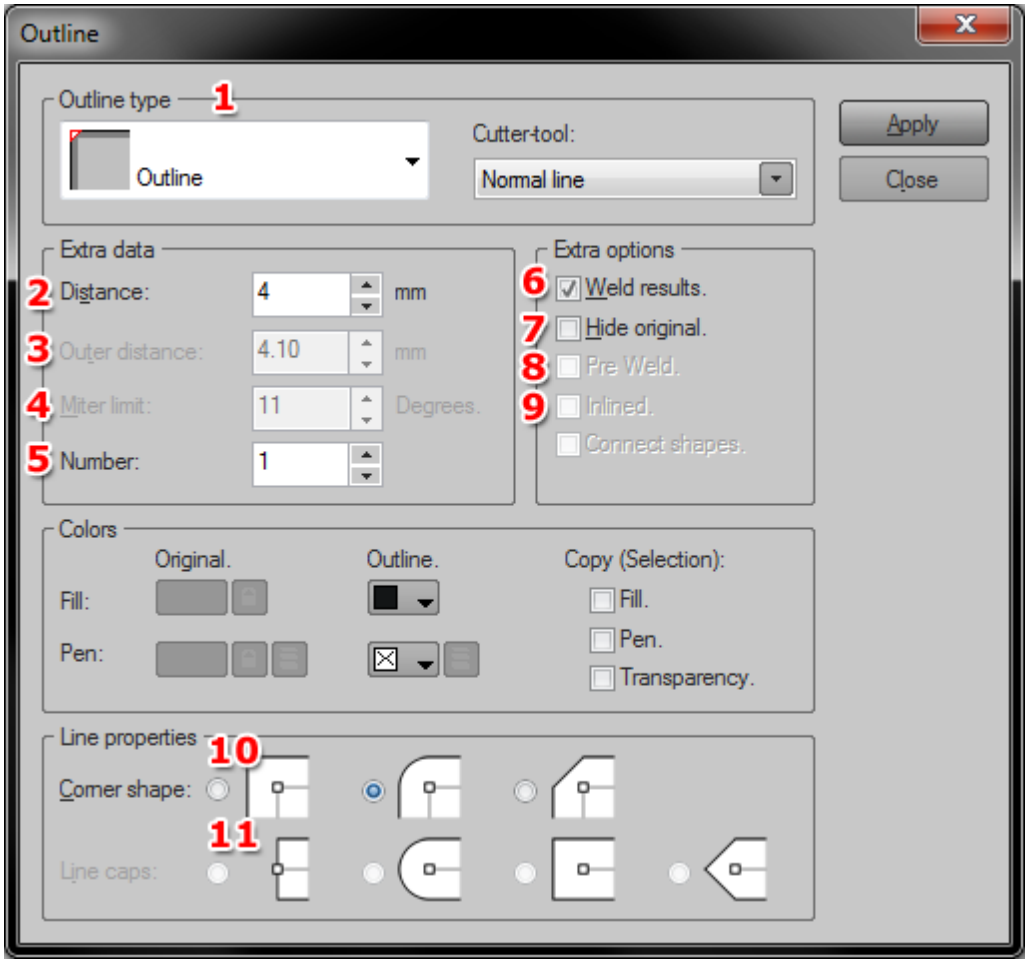
B Der Typ wurde von "Outline" in "Doppelte Outline" geändert. Alle anschließend auf diesen Typ angewendeten Effekte wurden an den neuen Outlinetyp angepasst.

"Typ", "Zusätzliche Daten" und "Zusätzliche Optionen"

Nachstehend werden anhand verschiedener Beispiele einige der Möglichkeiten aufgezeigt. Während Ihrer Arbeit mit Outlines können Sie viele Kombinationen selbst erstellen. Dabei ist es möglich, eine unbegrenzte Anzahl an Typen übereinander zu platzieren.

Im vorstehenden Bild werden von links nach rechts verschiedene übereinander gestapelte Outlinetypen wiedergegeben. Wenn Sie den Text ändern, werden sämtliche gestapelten Outlines neu berechnet (siehe das folgende Bild).

Klicken Sie im Menü "Effekte" auf einen der Outlinetypen, z. B. "Outline".



A: Original
B: "Originale verbergen" (7) ist deaktiviert.
C: "Originale verbergen" (7) ist aktiviert.

Outline

"Abstand" (2) ist gleich "1", und "Anzahl" (5) ist gleich "1".

Identisch mit der ersten Option, jetzt aber mit abgerundeten Ecken.

Identisch mit der zweiten Option, doch jetzt hat die Option "Anzahl" (5) den Wert "3".

Outline (Rechteck)
Outline (Kreis)

Zwei Varianten, bei denen die Outline nicht auf der äußeren Form der markierten Objekte, sondern auf den äußersten Grenzen der Markierung basiert. Sie können zwischen "Rechteck" und "Kreis" wählen.

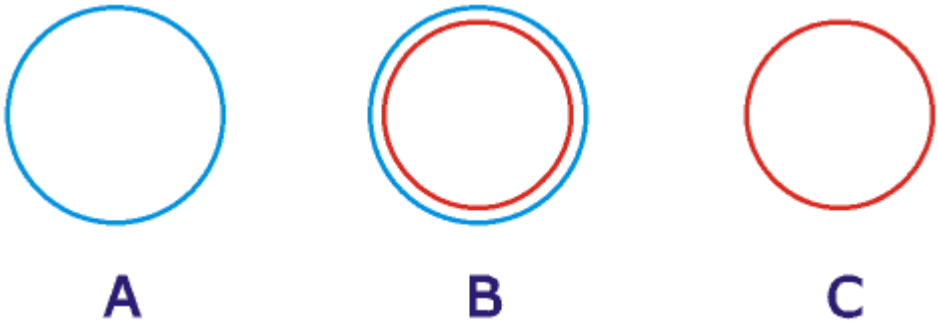
Doppelte Outline

"Abstand" (2) ist gleich "3", "Außenabstand" (3) ist gleich "5", und "Anzahl" (5) ist gleich "1".

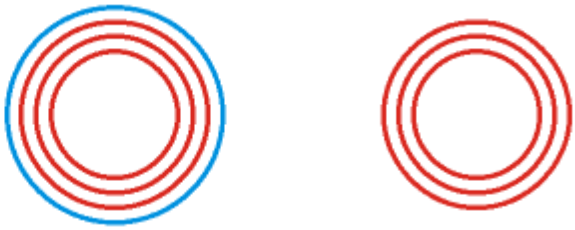
Identisch mit der ersten Option, jetzt aber mit abgerundeten Ecken.

Identisch mit der zweiten Option, doch jetzt hat die Option "Anzahl" (5) den Wert "3".

Inline

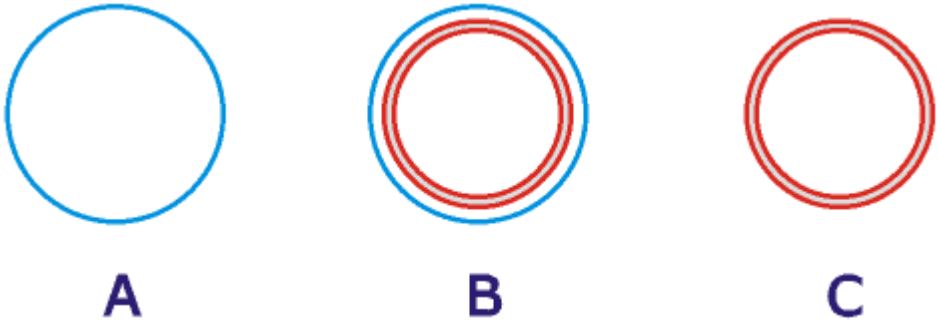


"Abstand" (2) ist gleich "3", und "Anzahl" (5) ist gleich "1".

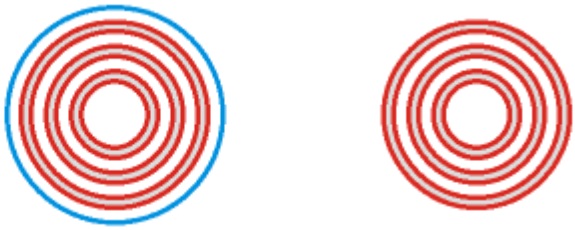


Identisch mit der ersten Option, doch jetzt hat die Option "Anzahl" (5) den Wert "3".

Doppelte Inline

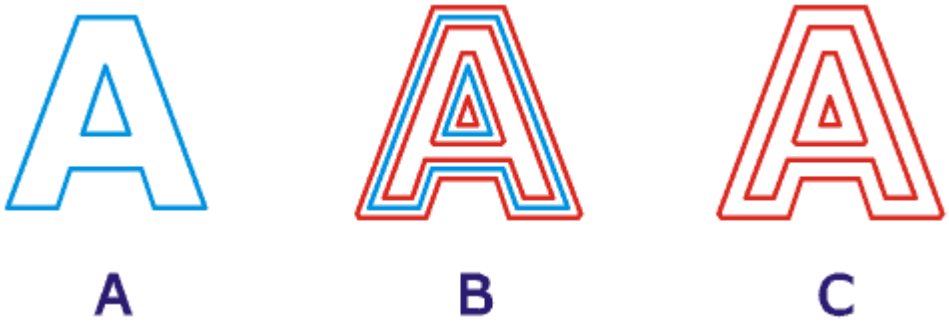


"Abstand" (2) ist gleich "3", "Außenabstand" (3) ist gleich "5", und "Anzahl" (5) ist gleich "1".



Identisch mit der ersten Option, doch jetzt hat die Option "Anzahl" (5) den Wert "3".

Expandieren



"Abstand" (2) ist gleich "2", und "Gehrungslimit" (4) ist gleich "1".

Identisch mit der ersten Option, jetzt aber mit abgerundeten Ecken.

Stickerumriss

Wie der Name besagt, können Sie mit dieser Option Schnittkonturen für Sticker erstellen, wobei die Einsatzmöglichkeiten nicht auf diese Anwendungsart beschränkt sind.

Sie können den Abstand zu den Originalen entweder auf einen positiven oder einen negativen Wert (9) festlegen. Es ist sogar möglich, das Ergebnis für "Abstand" (2) auf "0" festzulegen, damit sich die Stickerkontur der äußeren

Form exakt anpasst.

Gummiband

Bei "Gummiband" handelt es sich um eine einzigartige Funktion. Sie können sich das Ergebnis als eine Zusammenstellung von einem oder mehreren Objekten vorstellen, um die ein Gummiband gespannt wurde. Dies ist beispielsweise eine geeignete Alternative zu "Stickerkontur", wenn Sie eine Schnittkontur ohne Einschübe erstellen möchten. Folglich gibt es wesentlich weniger Schnittlinien.

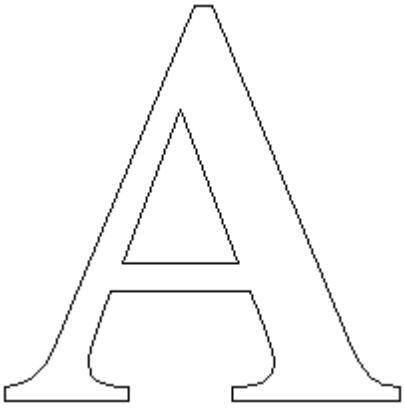
Sie können die Entfernung zu den Originalen entweder auf einen positiven oder einen negativen Wert (9) festlegen. Es ist sogar möglich, das Ergebnis für "Abstand" (2) auf "0" festzulegen, damit sich das Gummiband der äußeren Form exakt anpasst.

Diese Funktion ist auch bestens geeignet, um Objekte miteinander zu verbinden.

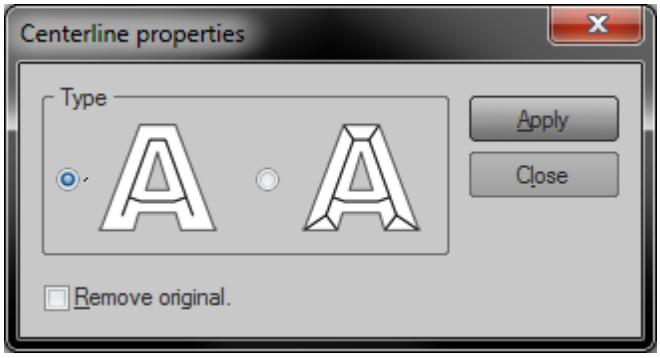
Wenn Sie versuchen wollten, das vorstehende Beispiel von Hand zu zeichnen, wäre einiger Arbeitsaufwand erforderlich, um die beiden Kreise perfekt zu verbinden. Mit dem Effekt "Gummiband" und einem Abstand (2) von "0" lässt sich dieser Vorgang dagegen mit einem einzigen Mausklick erledigen.

Mittellinie

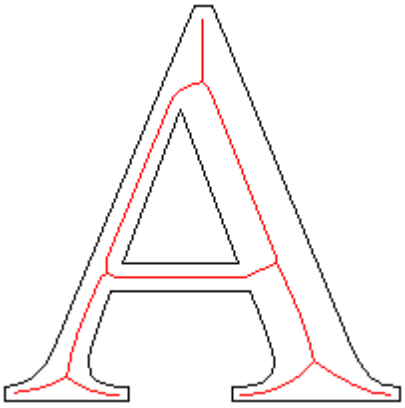
Ein objektorientierter Effekt, um die Mittellinie eines Vektorobjekts zu erhalten.



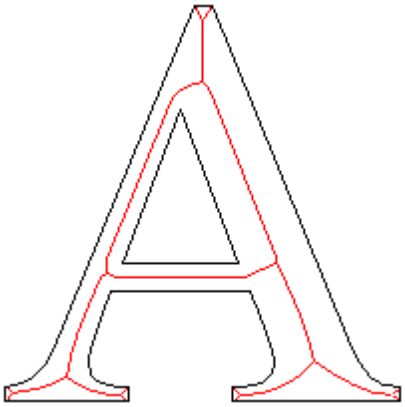
Wählen Sie ein Objekt, und klicken Sie anschließend im Menü "Effekte" auf "Mittellinie".



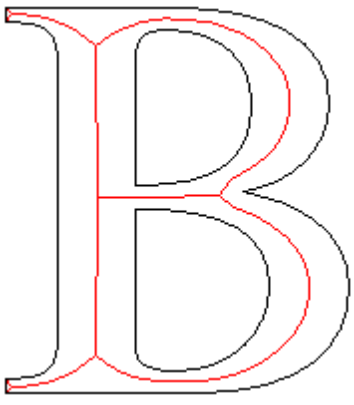
In dem aufgerufenen Dialogfeld stehen Ihnen zwei Typen für Mittellinien zur Auswahl. Außerdem können Sie festlegen, ob das Original ausgeblendet werden soll. Es wurde die erste Option ausgewählt und das Original eingeblendet.



Da das Ergebnis objektorientiert ist, können Sie die Eigenschaften ändern. Klicken Sie hierzu im Kontextmenü auf "Eigenschaften". Wählen Sie im Dialogfeld für die Eigenschaften die zweite Option.



Der Effekt wurde neu berechnet. Der Effekt wird auch dann neu berechnet, wenn Sie das Original ändern.

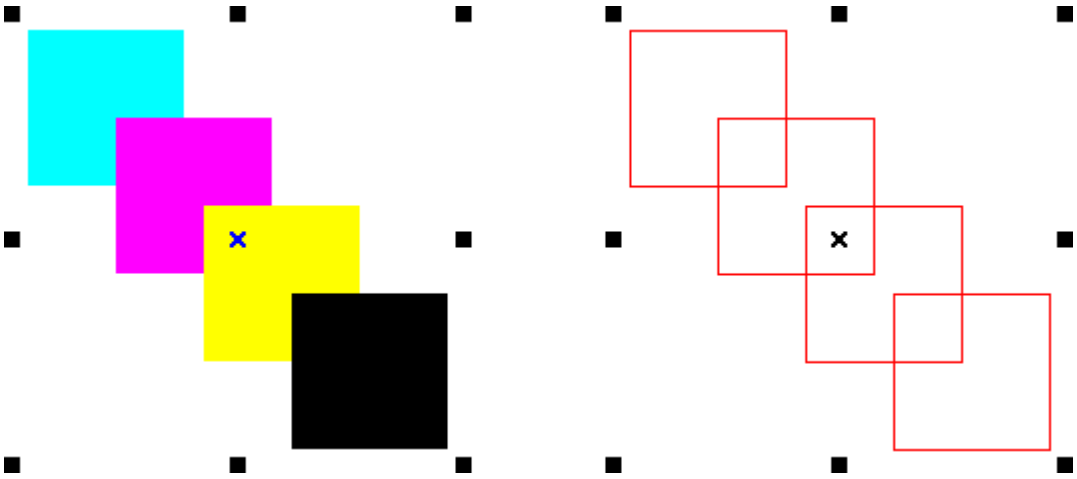


Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie im Dialogfeld für die Eigenschaften die Option "Original ausblenden" auswählen. Sie können anschließend das Objekt beispielsweise für eine Gravur verwenden. Wenn Sie das Ergebnis ändern, müssen Sie das Objekt über die Tastenkombination STRG+Q in Kurven umwandeln. Sie können zwar anschließend das Objekt bearbeiten, es ist dann jedoch nicht mehr mit dem Originalobjekt verknüpft.

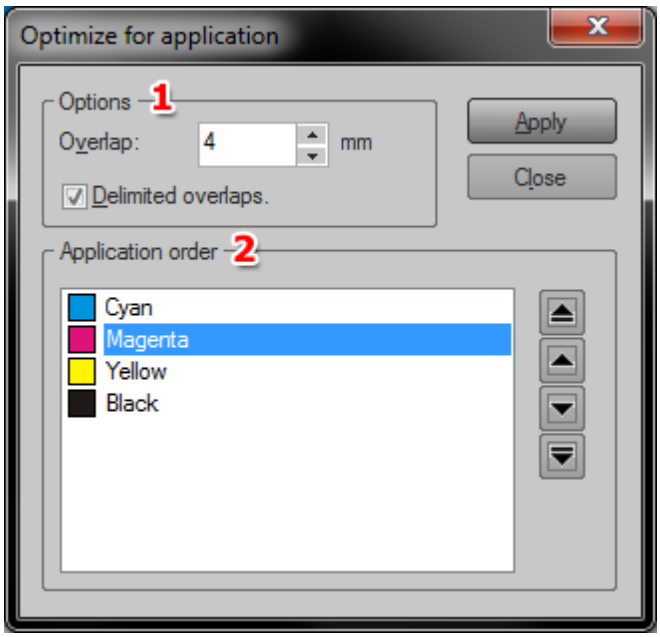
Für Anwendung optimieren (Über-/Unterfüllung)

Besonders, wenn Vinyl bei einer Hintergrundbeleuchtung angewendet werden muss, können zwei Stücke (ohne Überlappung und direkt gegeneinander) nicht kalt zusammengeführt werden. Auch wenn dies möglich wäre, hätte dies eine Dehnung und Schrumpfung zur Folge, durch die nach einiger Zeit keine Übereinstimmung mehr besteht. Aus diesem Grund muss hierbei eine Überlappung angewendet werden. Die Überlappung muss minimal sein und genau passen, weil andernfalls dunkle Ränder an der Überlappung entstehen. Für diese Situationen hat EasySIGN eine spezielle Funktion, den Befehl "Für Anwendung optimieren". Diese Funktion kann im Handumdrehen angewendet werden und ermöglicht es Ihnen, an den Überlappungen einen Einschnitt vorzunehmen. Dieser Einschnitt ist von Vorteil, wenn Sie zwei gleich große Objekte zusammenführen müssen. Wenn die Überlappung keinen Einschnitt hat, besteht die Gefahr, dass das darunter liegende Objekt unter dem oberen Objekt herausragt.

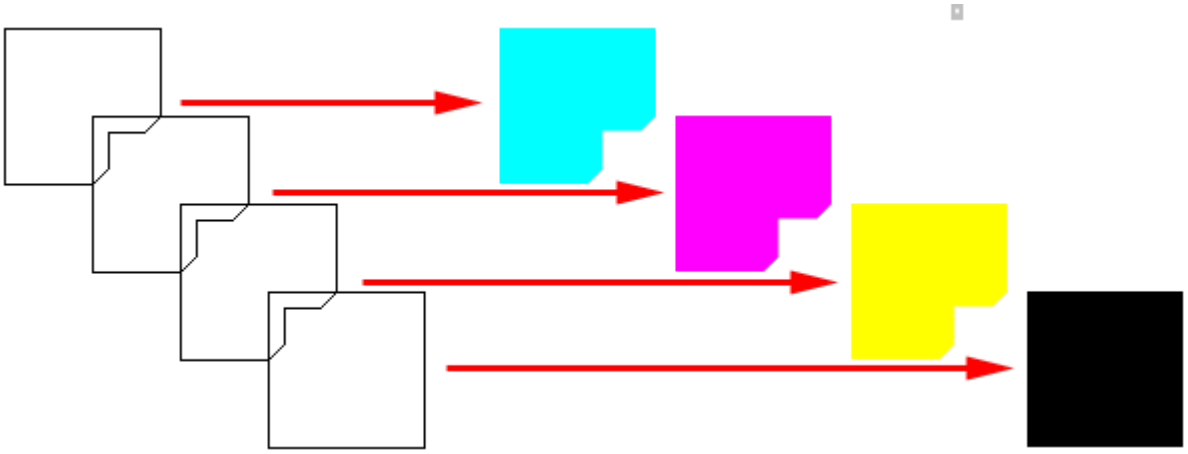
Wählen Sie die Objekte, die Sie optimieren möchten. Um das Ergebnis deutlicher anzuzeigen, werden die Bilder auch als Umriss angezeigt.



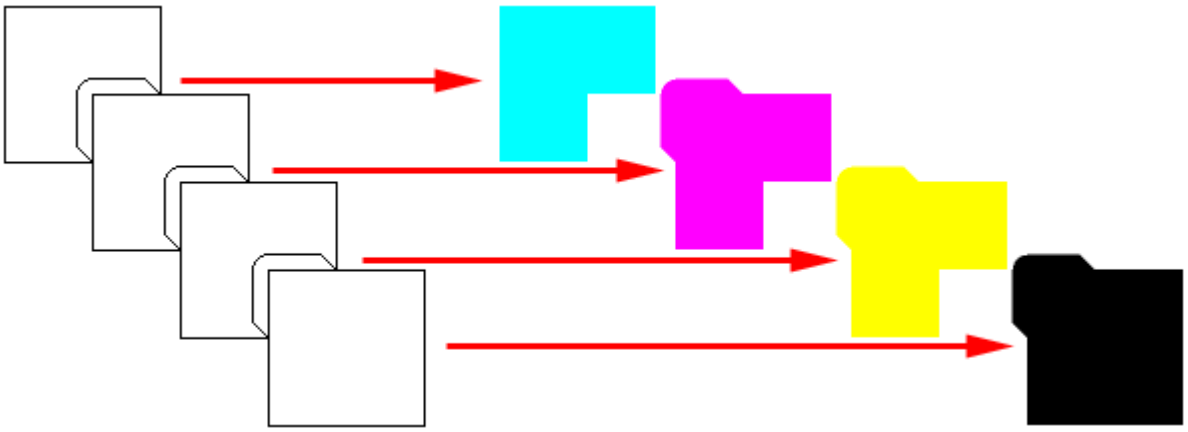
Klicken Sie anschließend im Menü "Bearbeiten" auf "Für Anwendung optimieren", um folgendes Dialogfeld aufzurufen:



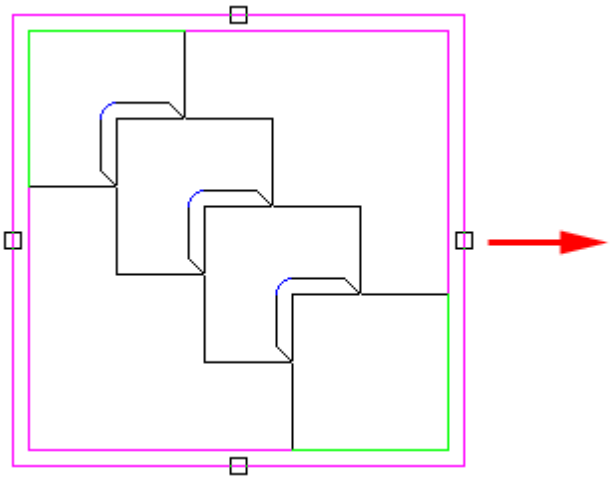
Sie können in diesem Dialogfeld unter "Optionen" (1) den Abstand für die Überlappungen angeben und das Kontrollkästchen "Abgeschrägte Überlappungen" aktivieren oder deaktivieren. Unter "Anwendungsreihenfolge" (2) können Sie den Radius der Kreisform eingeben. Wenn Sie die obigen Einstellungen anwenden, sieht das Ergebnis folgendermaßen aus.



Da das Ergebnis objektorientiert ist, können Sie die Eigenschaften ändern. Um diesen Vorgang auszuführen, wählen Sie im Kontextmenü des Objektes den Befehl "Eigenschaften". Ändern Sie die Anwendungsreihenfolge der Farben, und klicken Sie auf "Übernehmen". Unten wird ein Beispiel für das Ergebnis angezeigt.

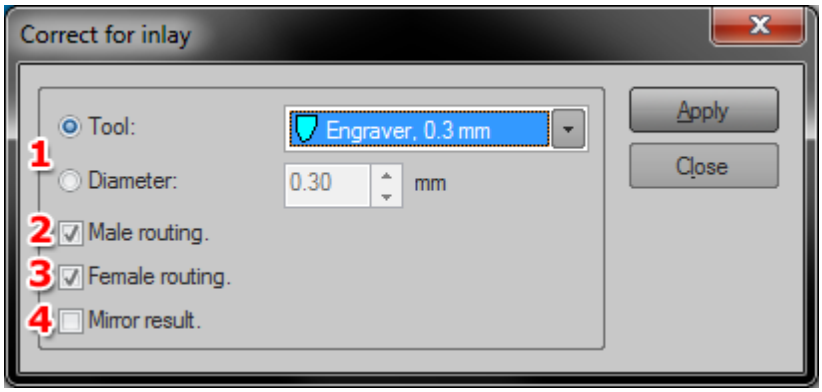


Sie können mit der Ziehfunktion die Breite der Überlappung auf dem Arbeitsblatt ändern.



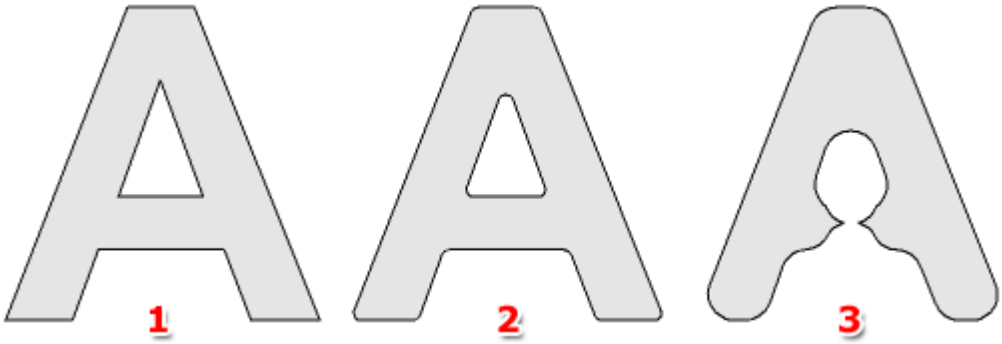
Für Inlay optimieren

Sie können über diese Funktion ein objektorientiertes Inlay erstellen. Wählen Sie eine Vektorform, und klicken Sie anschließend im Menü "Bearbeiten" auf "Für Inlay optimieren".



1 Hier können Sie ein vorhandenes Werkzeug aus der Bibliothek mit einem numerischen Wert für den Durchmesser auswählen.
2 Außenfräsen
3 Innenfräsen
4 Spiegelergebnis

Sie können mit der Ziehfunktion das Objekt direkt auf dem Fenster positionieren. Das Ergebnis gibt an, ob das ausgewählte Werkzeug oder der Durchmesser für das Objekt geeignet ist.

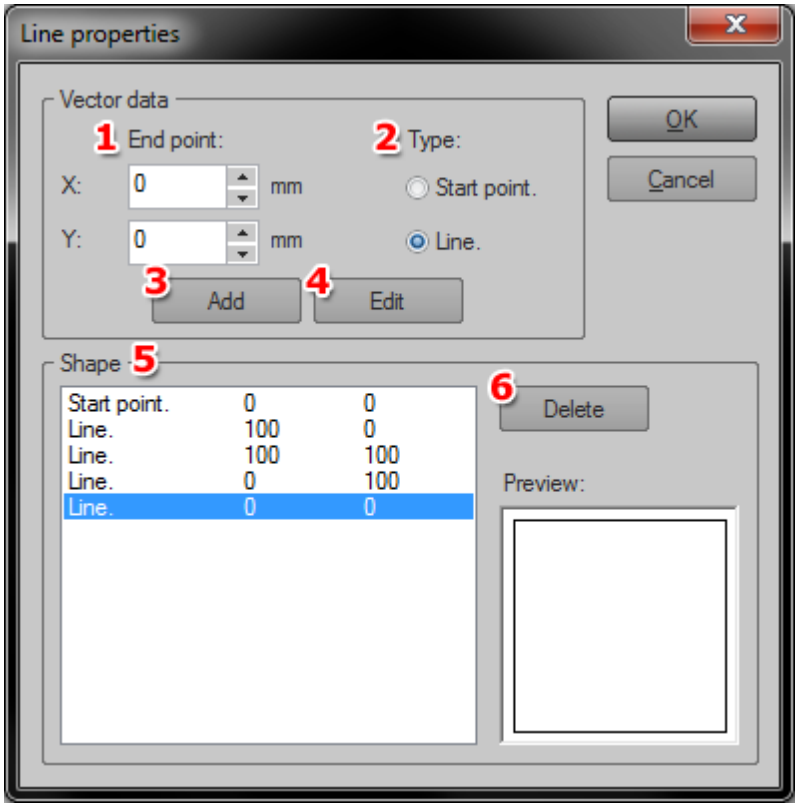


1 Original
2 Korrektes Inlay
3 Ungeeignetes Werkzeug, der Durchmesser ist zu groß.

Numerische Eingabe von Linien

Aufgrund zahlreicher Anfragen wurde bei EasySIGN eine Möglichkeit zur numerischen Eingabe von Linien eingeführt. Wer häufiger mit CAD-Programmen arbeitet, wird diese Möglichkeit zum Zeichnen von Linien besonders praktisch finden.

Wählen Sie im Menü "Einfügen" zunächst "Figuren" und dann "Linie". Damit wird der folgende Dialog geöffnet:



1 Endpunkt
Geben Sie hier die X- und Y-Koordinaten der Linie ein.

2 Typ
Geben Sie hier an, ob die eingegebenen Koordinaten einen "Anfangspunkt" oder eine "Linie" darstellen sollen. Eine Linie besteht aus mindestens einem Anfangs- und Endpunkt (Linie). Wenn Sie nur Koordinaten mit der Eigenschaft "Linie" eingegeben haben und dann auf "OK" klicken, erscheint in dem Dialog eine Fehlermeldung. Sie haben dann die Gelegenheit, den Fehler zu korrigieren.

3 Hinzufügen
Klicken Sie nach dem Eingeben einer Koordinate auf diese Schaltfläche, um sie der Liste "Objekt" hinzuzufügen.

4 Bearbeiten
Wenn Sie einen Eintrag in der Liste "Objekt" auswählen, wird dieser Eintrag im Bearbeitungsfeld der X- und Y-Koordinaten angezeigt, und Sie können die Werte ändern.

5 Objekt
Sie können einen Eintrag in der Liste auswählen, um ihn zu bearbeiten oder zu löschen.

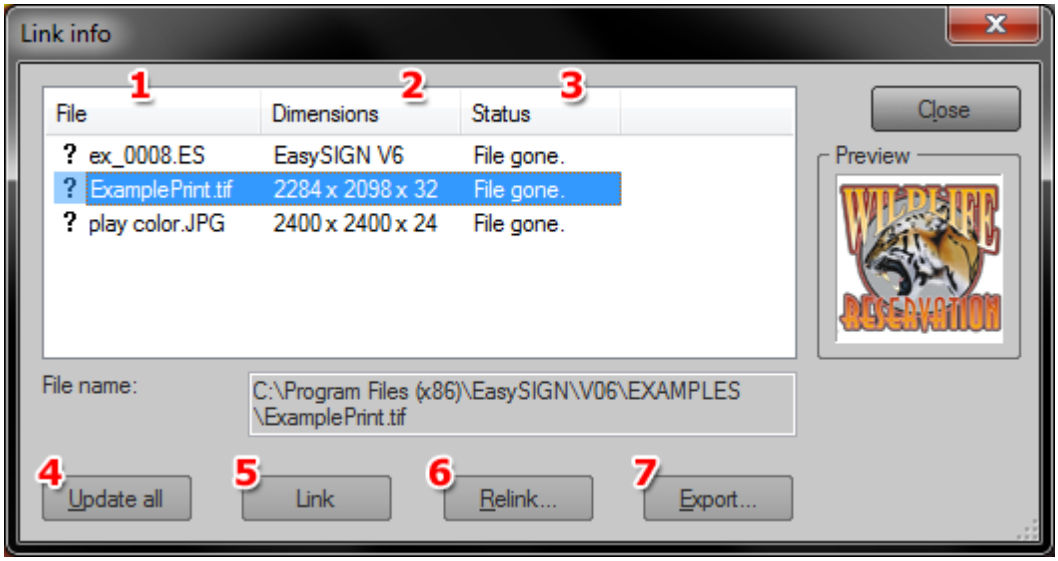
6 Löschen
Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird der ausgewählte Eintrag aus der Liste "Objekt" gelöscht.

Verknüpfen von Arbeitsblättern

Dem Importdialog in EasySIGN wurde die Option "Verknüpfung importieren" hinzugefügt. Diese Option wird verfügbar, wenn Sie in diesem Dialog ein EasySIGN-Arbeitsblatt auswählen. Wenn Sie diese Option aktivieren, wird das ausgewählte Arbeitsblatt als Verknüpfung importiert. Die importierte Verknüpfung wird dann im Arbeitsblatt als Vorschau angezeigt. Dass es sich um eine Verknüpfung handelt, ist am Verknüpfungssymbol unten in der Vorschau zu erkennen.

Wozu verknüpfen?

Diese Option ist sehr nützlich, wenn Sie ein Design, das sich regelmäßig ändert, in mehreren Arbeitsblättern verwenden möchten. Anstatt das Design jedes Mal erneut zu importieren, zu skalieren, zu positionieren usw., können Sie es als Verknüpfung importieren. Wenn das Original geändert wurde, werden beim Laden des Arbeitsblattes mit der Verknüpfung die Änderungen im Original erkannt und der Verknüpfungsdialog automatisch geöffnet.



Dieser Dialog bietet die Option, die Verknüpfung durch Klicken auf die Schaltfläche "Aktualisieren" (4) zu aktualisieren.

Der Platzhalter befindet sich unten links neben der Verknüpfung. Wenn sich die Größe der Originaldatei geändert hat, wird die Größe entsprechend neu berechnet.

Das Original des Arbeitsblattes kann durch Doppelklicken auf die Verknüpfung geöffnet werden. (Wenn Sie auf eine verknüpfte Bitmap doppelklicken, wird der festgelegte externe Windows™-Editor geöffnet.)

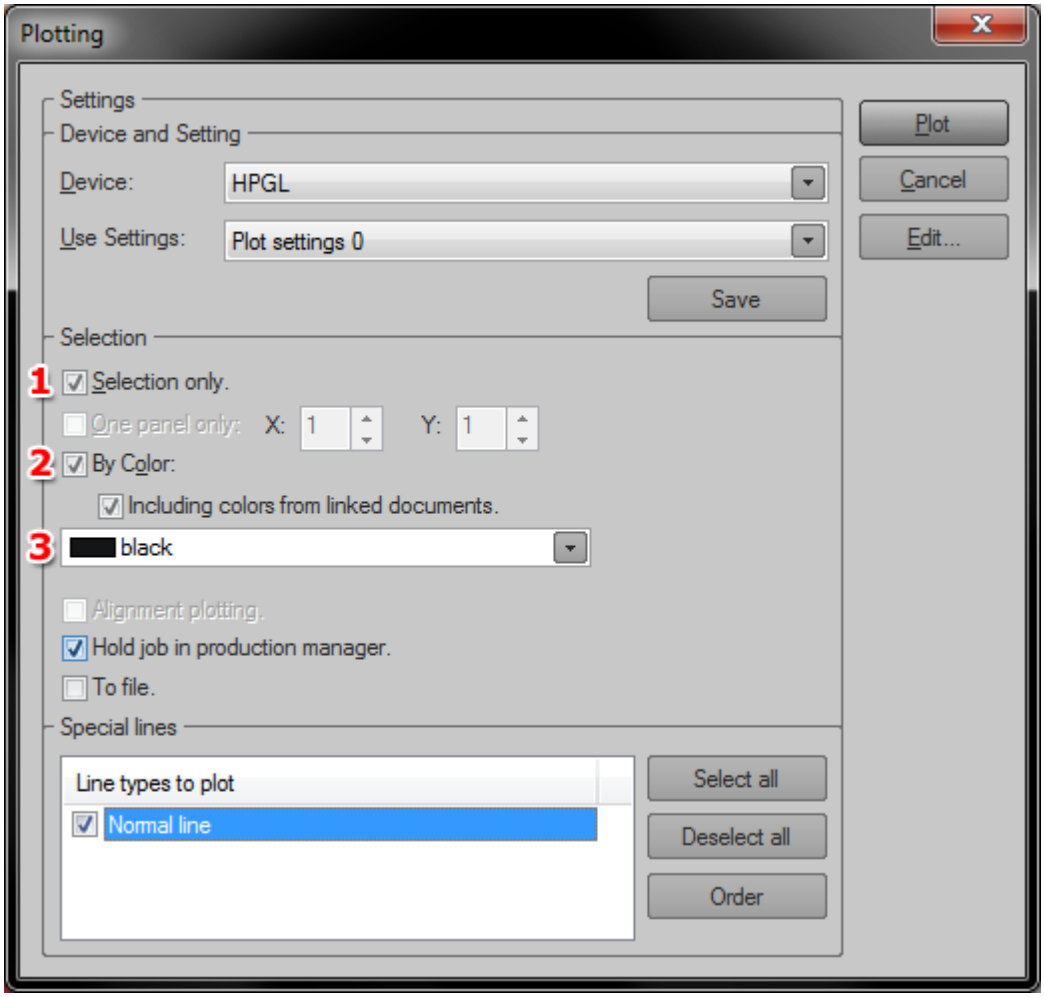
Sie können ein verknüpftes Arbeitsblatt auch in das aktuelle Arbeitsblatt einbetten (d. h. die Verknüpfung aufheben und eine Kopie des Originals einfügen). Verwenden Sie hierzu die Option "Verknüpfungs-Info" im Kontextmenü des Objektes. Der Verknüpfungsdialog wird geöffnet, und Sie können die Schaltfläche "Trennen" (5) auswählen. In diesem Dialog haben Sie mit der Schaltfläche "Neu verknüpfen" auch die Möglichkeit, das Original erneut verknüpfen (z. B. wenn die Originaldatei an eine andere Stelle Ihrer Festplatte verschoben wurde). Die Schaltfläche "Exportieren" ist nur für Bitmap-Bilder verfügbar.

Verknüpfungen innerhalb von Verknüpfungen

Wenn in verknüpften Arbeitsblättern verknüpfte Bitmaps (oder weitere verknüpfte Arbeitsblätter) enthalten sind, dürfen Sie nicht vergessen, diese Verknüpfungen zu aktualisieren. Das Programm erkennt zwar, ob die Verknüpfung zu einem Original-Arbeitsblatt aktualisiert wurde, es erkennt jedoch nicht, ob die Verknüpfungen innerhalb des verknüpften Arbeitsblattes aktualisiert wurden. Überprüfen Sie daher immer, ob das Original-Arbeitsblatt aktualisiert wurde.

Verknüpfungsoutput

Wenn Sie den Dialog "Plotten" öffnen, stehen Ihnen mehrere Optionen zur Verfügung. Die Option "Einschließlich Farben verknüpfter Dokumente" (3) gilt für verknüpfte Arbeitsblätter.



1 Nur Markierung
Wenn Sie Objekte im Arbeitsblatt ausgewählt haben, wird diese Option beim Öffnen des Dialoges "Plotten" aktiviert. Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Liste "Nach Farbe" auf die Farben beschränkt, die im markierten Bereich des Arbeitsblattes vorhandenen sind.

2 Nach Farbe
Nur die in dieser Liste ausgewählte Farbe wird geplottet.

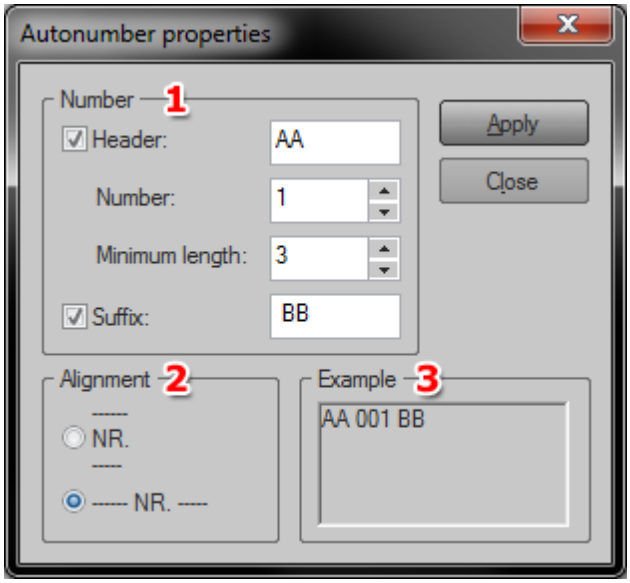
3 Einschließlich Farben verknüpfter Dokumente
Diese Option ist nur verfügbar, wenn die Option "Nach Farbe" aktiviert ist. Die Liste enthält dann auch alle in den verknüpften Arbeitsblättern enthaltenen Farben.

Überprüfen von Verknüpfungen

Beim Öffnen eines Arbeitsblattes werden alle enthaltenen Verknüpfungen daraufhin überprüft, ob sie aktualisiert wurden. Wurden sie nicht aktualisiert, erscheint ein Dialog, in dem Sie dies nachholen können. Wenn Sie die Verknüpfungen jetzt nicht aktualisieren, werden sie (wenn möglich) während des Druckens oder Plottens aktualisiert. Um unangenehme Überraschungen zu vermeiden (Größe und Platzierung können in einer geänderten Verknüpfung völlig anders ausfallen und zu Problemen führen), sollten Sie daher sicherstellen, dass alle Verknüpfungen in Ordnung sind, bevor Sie den Druck- oder Plotterauftrag starten. Fehlt eine Verknüpfung, erhalten Sie vor dem Drucken oder Plotten eine Warnung. Wenn Sie diese Warnung ignorieren, wird nur der niedrig auflösende Platzhalter der Verknüpfung gedruckt, und die fehlenden Daten werden während des Plottens ignoriert.

Auto-Nummerierung

EasySIGN unterstützt die Verwendung eines Auto-Nummerierungsobjektes. Die Verwendung dieses Objektes ist ganz einfach. Klicken Sie im Menü "Einfügen" auf "Figuren" und anschließend auf "Auto-Nummerierung". Daraufhin erscheint ein Dialog, und ein Auto-Nummerierungsobjekt wird auf dem Arbeitsblatt platziert.



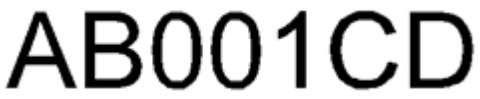
Folgende Einstellungen sind in diesem Dialog verfügbar.

1 Nummer
- Mit "Titel" können Sie einen festen Text definieren, der der eigentlichen Auto-Nummer vorangestellt wird.
- Mit "Nummer" können Sie die Nummer festlegen, mit der die Auto-Nummerierung beginnt.
- Mit "Mindestlänge" können Sie die Anzahl der zu ergänzenden Nullen festlegen, mit denen die Auto-Nummer auf eine einheitliche Länge gebracht wird. Wenn Sie nur eine Null festlegen, verwendet die Auto-Nummerierung die tatsächliche Auto-Nummer ohne Nullen.
- Mit "Zusatz" können Sie einen festen Text definieren, der an die eigentliche Auto-Nummer angehängt wird.

2 Mit "Anordnung" können Sie festlegen, ob die einzelnen Bestandteile des Auto-Nummerierungsobjektes nacheinander oder untereinander angeordnet werden.

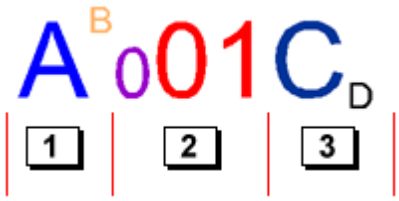
3 Hier wird eine Vorschau der in diesem Dialog gewählten Einstellungen angezeigt.

Sie können jederzeit zu diesem Dialog zurückkehren und die vorgenommenen Einstellungen ändern. Verwenden Sie dazu im Kontextmenü des Auto-Nummerierungsobjektes (rechte Maustaste) den Befehl "Eigenschaften". Um die Einstellungen für das Auto-Nummerierungsobjekt zu übernehmen, klicken Sie auf "OK".

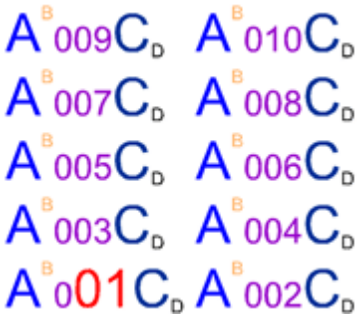


Das Resultat ist ein einfaches Auto-Nummerierungsobjekt. Wenn Sie ein Duplikat erstellen, beim Verschieben des Objektes ein Original hinterlassen, den Befehl "Vervielfältigen" verwenden oder einen anderen Vorgang ausführen, bei dem ein Duplikat des Objektes erstellt wird, können Sie den Wert des Auto-Nummerierungsobjektes ansteigen lassen. Es spielt keine Rolle, ob das Objekt Teil einer Gruppe oder eines Designs, z. B. ein Aufkleber zur Beschriftung eines Behälters, ist – die Nummer steigt automatisch an. Auch Objekte mit einem bereits erhöhten Wert der Auto-Nummer können dupliziert werden. Die Nummerierung beginnt wieder bei dem betroffenen Auto-Nummerierungsobjekt.
Sie können einen Auto-Nummerierungsbereich sehr schnell erstellen, indem Sie das Objekt verschieben und einmal mit der rechten Maustaste klicken. (Dadurch bleibt beim Verschieben ein Original am Ausgangsort zurück.) Wenn Sie anschließend mehrmals die Tastenkombination "STRG+R" (Wiederholen) verwenden, können Sie innerhalb weniger Sekunden ein vollständiges Arbeitsblatt mit vielen Auto-Nummerierungsobjekten erstellen.

Die Texteigenschaften in einem Auto-Nummerierungsobjekt können bis auf wenige Einschränkungen ebenfalls bearbeitet werden.



1 Im "Titel" können Sie die Texteigenschaft und Farbe unabhängig von den einzelnen Zeichen bearbeiten.
2 In der eigentlichen Auto-Nummer können Sie die Texteigenschaft und Farbe unabhängig von den einzelnen Zeichen bearbeiten. Bei den ansteigenden Nummern beruht die Eigenschaft für die Auto-Nummer allerdings weiterhin auf dem ersten Zeichen der Auto-Nummer.



3 Im "Zusatz" können Sie die Texteigenschaft und Farbe unabhängig von den einzelnen Zeichen bearbeiten.

Es ist nicht möglich, ein Zeichen der oben genannten Komponenten direkt hinzufügen oder löschen. Dies ist nur im Dialog "Auto-Nummerierungseigenschaften" möglich. Wenn das Auto-Nummerierungsobjekt über den Dialog bearbeitet wird, erhalten alle Zeichen die gleichen Einstellungen wie das erste Zeichen.

Wenn Sie das Auto-Nummerierungsobjekt nicht mehr als Objekt verwenden möchten, können Sie es über das Kontextmenü in ein Textobjekt umwandeln.

Speichern einer Auswahl aus einem Arbeitsblatt

Wenn Sie ein Arbeitsblatt erstellt haben und einen Teil daraus in einem neuen Arbeitsblatt speichern möchten, können Sie jetzt eine Auswahl aus diesem Arbeitsblatt in einer neuen Datei speichern. Hierzu klicken Sie im Menü "Datei" auf "Exportieren". Wählen Sie im Dialog das Format "EasySIGN", und aktivieren Sie die Option "Nur Markierung".

Objekt-Manager

Objekt-Manager

Was ist ein Objekt-Manager?

Mit dem Objekt-Manager können Sie fast jedes Objekt wieder in seinen ursprünglichen Zustand zurückversetzen. Jede Aktion, z. B. das Anwenden eines Effekts, das Verschmelzen von Objekten usw., wirkt sich dank des Objekt-Managers

nicht auf das ursprüngliche Objekt aus. Jedes einzelne Objekt wird intern gespeichert. Um beispielsweise einen Text zu bearbeiten, auf den mehrere Effekte angewandt wurden, müsste man normalerweise erst alle Effekte rückgängig machen, dann den Text bearbeiten und anschließend alle Effekte neu anwenden. Mit Hilfe des Objekt-Managers können Sie den Teil des Entwurfs, den Sie bearbeiten möchten, direkt auswählen; die übrigen Effekte werden dann automatisch neu angewandt.

Wichtig

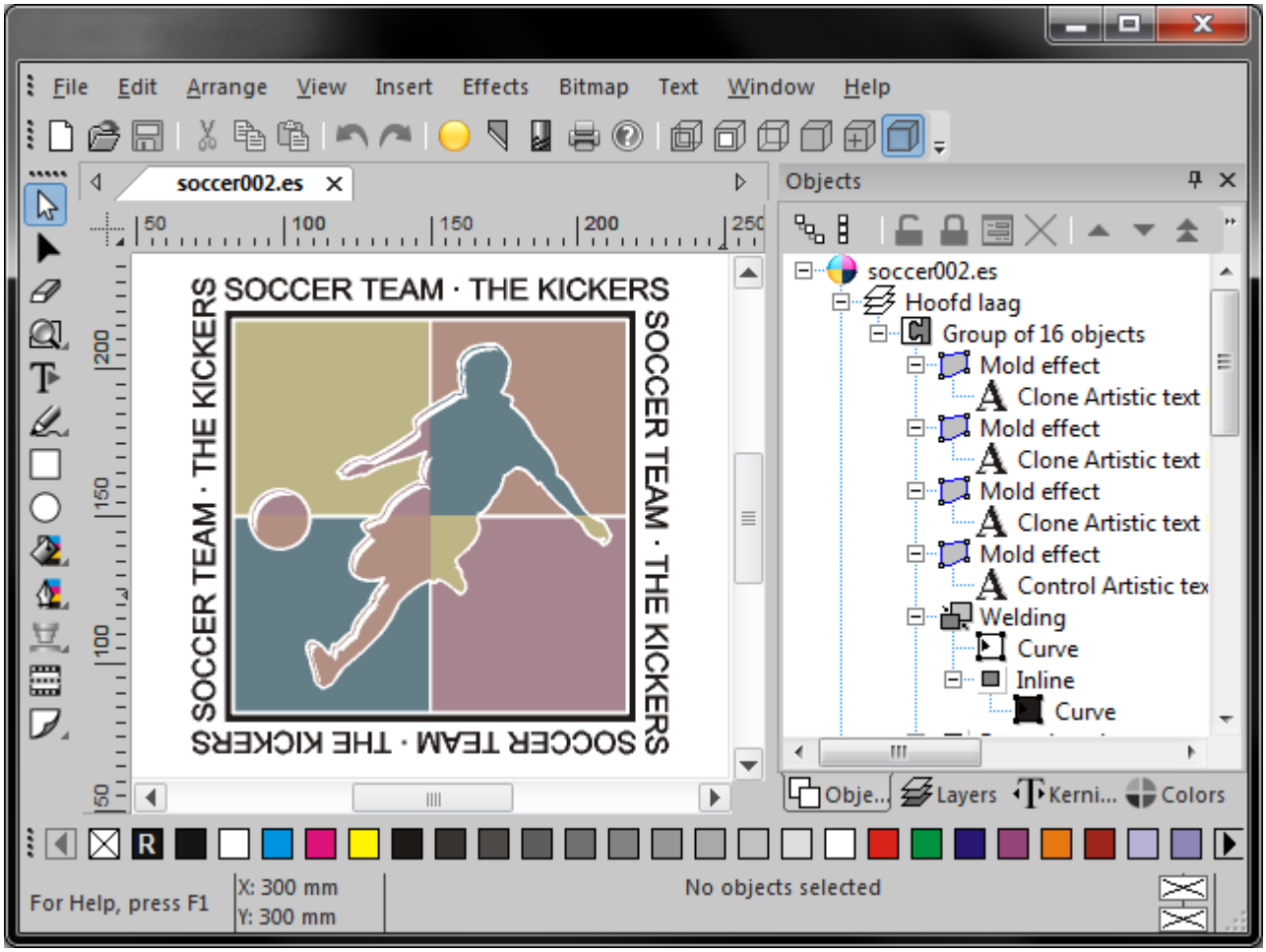
Wenn der Objekt-Manager aktiv ist, werden anstelle von Endergebnissen neue Objekte erstellt. Jedes Objekt innerhalb dieses neuen Objekts verfügt noch über die ursprünglichen Eigenschaften, die es innehatte, bevor es Teil dieses neuen Objekts wurde. Wenn Ihnen die Verwendung des Objekt-Managers am Anfang noch zu kompliziert erscheint, und Sie sofort mit der Arbeit beginnen möchten, ohne sich mit allen Möglichkeiten des Objekt-Managers eingehend zu befassen, können Sie einige Funktionen auch über das Menü **Datei** > **Einstellungen** > **Objekt-Manager** deaktivieren. Jedes erstellte Objekt wird dann als endgültiges Objekt behandelt, wie Sie es auch schon aus früheren Versionen kennen. Sie können diese Einstellungen dann ganz nach Belieben wieder aktivieren, ausprobieren und – wenn Sie damit vertraut geworden sind – damit arbeiten.

Außerdem können Objekte, die mit aktiviertem Objekt-Manager erstellt wurden, über den Befehl **Bearbeiten** > **Umwandeln** > **Zu Kurven** (STRG+Q) in endgültige Objekte umgewandelt werden (die einzelnen Elemente des Objekts können nicht mehr angefasst werden).

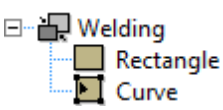
Wie funktioniert der Objekt-Manager?

Die Vorteile und die Funktionsweise des Objekt-Managers können am besten anhand eines Beispiels erläutert werden.

Falls der Objekt-Manager noch nicht angezeigt wird, wählen Sie die Option **Ansicht** > **Objekt-Manager**. Dieses Fenster (der Objekt-Manager) listet alle Objekte in einem Arbeitsblatt auf:



Jedes Objekt hat ein eigenes Symbol sowie eine Beschreibung:



Bei Text werden immer dieses Symbol in der Textfarbe sowie eine Beschriftung angezeigt, die aus den ersten

Buchstaben des Textes besteht. Bei jedem anderen Objekt (z. B. bei einem Effekt) wird als Beschriftung nur der Name des Effekts angezeigt.

Bei dem folgenden Beispiel beginnen wir mit einem leeren Arbeitsblatt.

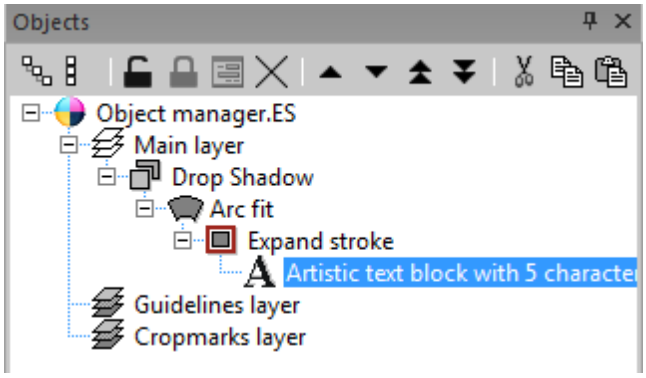
1 Geben Sie einen Text ein, der einen Fehler enthält (z. B. "ERRAR" anstelle von "ERROR"). Die Schrift sollte etwa 19 mm hoch und fett sein:

2 Wählen Sie **Effekte** > **Expandieren**, und aktivieren Sie im Dialogfeld die Optionen **Objekte verschmelzen** und **Original entfernen**. Geben Sie in das Feld **Abstand** einen Wert von etwa 0,6 mm ein:

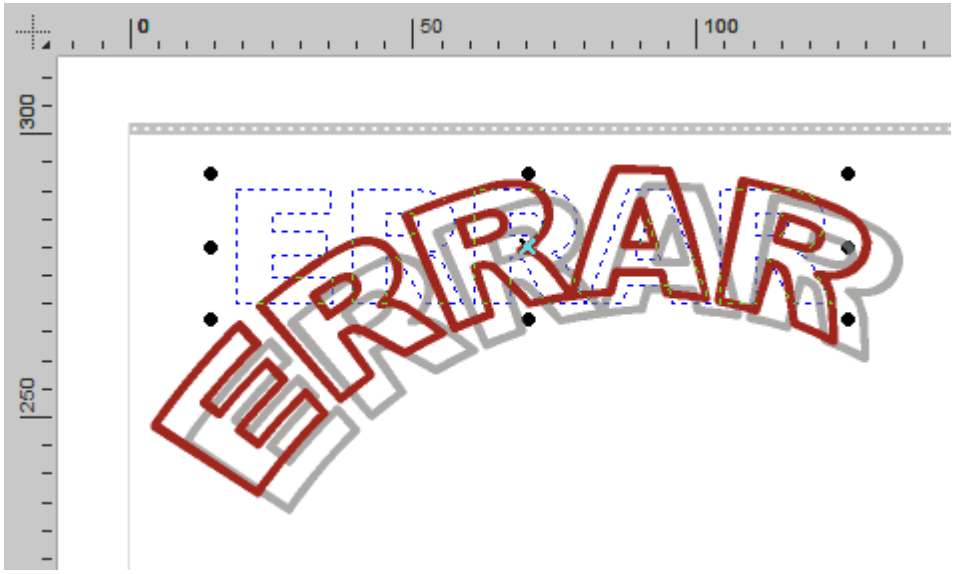
3 Wenden Sie einen Effekt an. In diesem Fall wurde der Effekt **Rundsatz** verwendet:

4 Wenden Sie einen weiteren Effekt an. In diesem Fall wurde der Effekt **Schlagschatten** verwendet:

Der Ausgangstext enthält aber immer noch einen Fehler, den Sie jetzt korrigieren müssen. Anstatt alle Effekte zu entfernen, den Text zu korrigieren und zu versuchen, die Effekte wieder wie zuvor herzustellen, verwenden Sie nun eine andere Methode. Wählen Sie das Symbol für diesen Text im Objekt-Manager aus:

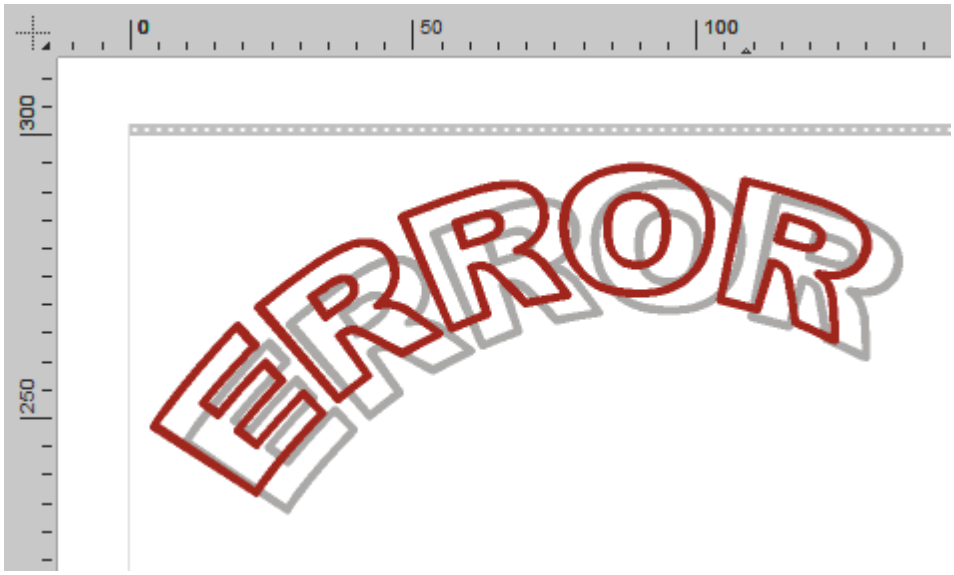


Der Text wird gleichzeitig auch auf dem Arbeitsblatt markiert:



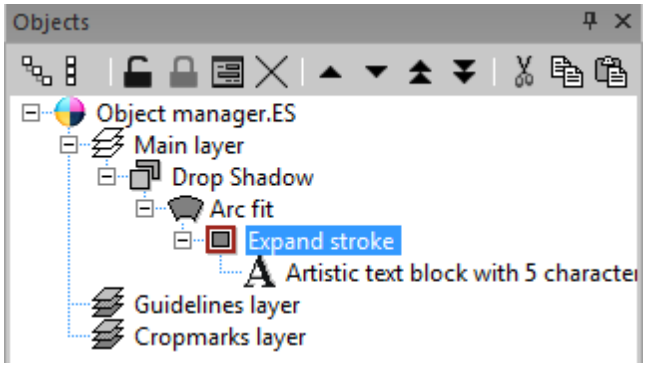
Wählen Sie jetzt das Textsymbol, um diesen Text zu korrigieren:

Klicken Sie, nachdem Sie mit der Korrektur fertig sind, auf das Auswahlwerkzeug in der Werkzeugpalette; alle Effekte werden jetzt neu berechnet und an den geänderten Text angepasst. Um den Text inklusive aller angewandten Effekte zu ändern, müssen Sie ihn nur im Objekt-Manager auswählen und bearbeiten:

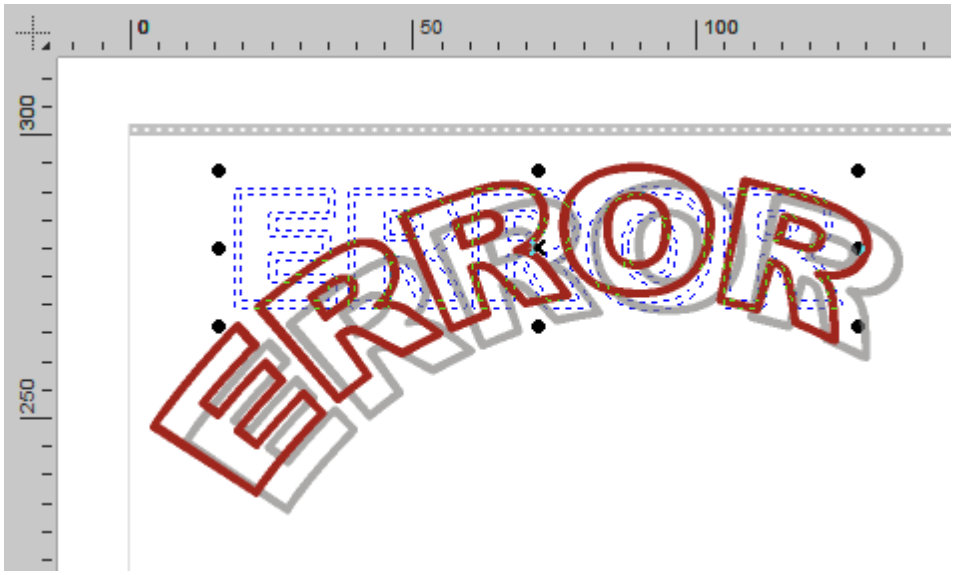


Natürlich haben Sie mit dem Objekt-Manager noch mehr Möglichkeiten, als Rechtschreibfehler zu korrigieren. Wenn Sie beispielsweise einen transparenten Text mit einer Füllung versehen möchten, können Sie folgendermaßen vorgehen:

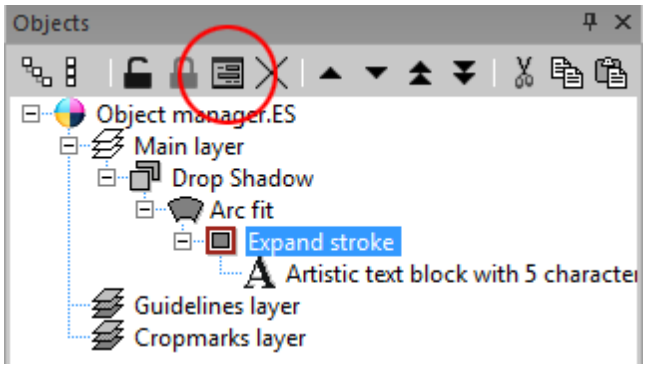
1 Wählen Sie im Objekt-Manager das Symbol für Umrisse aus:



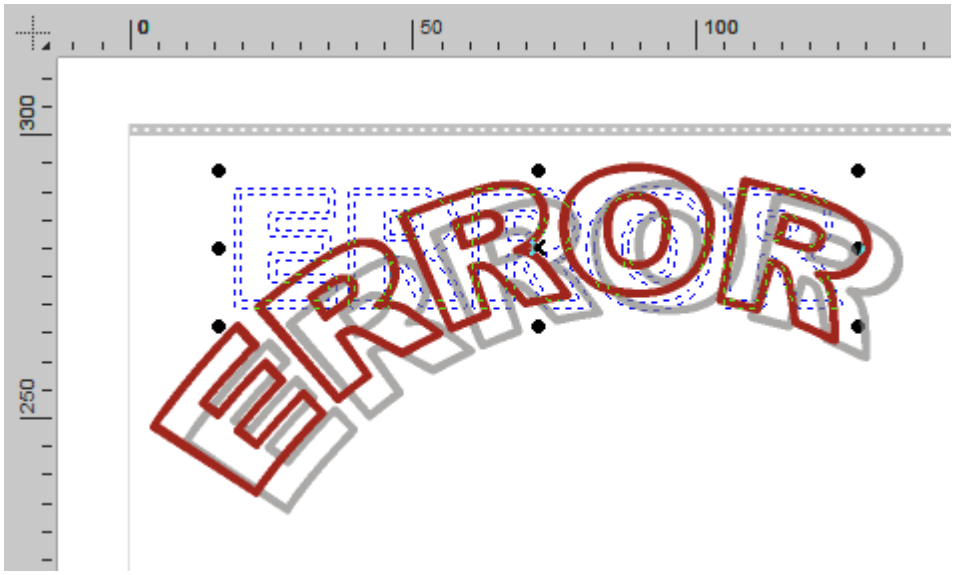
2 Der Umriss wird auf dem Arbeitsblatt markiert:



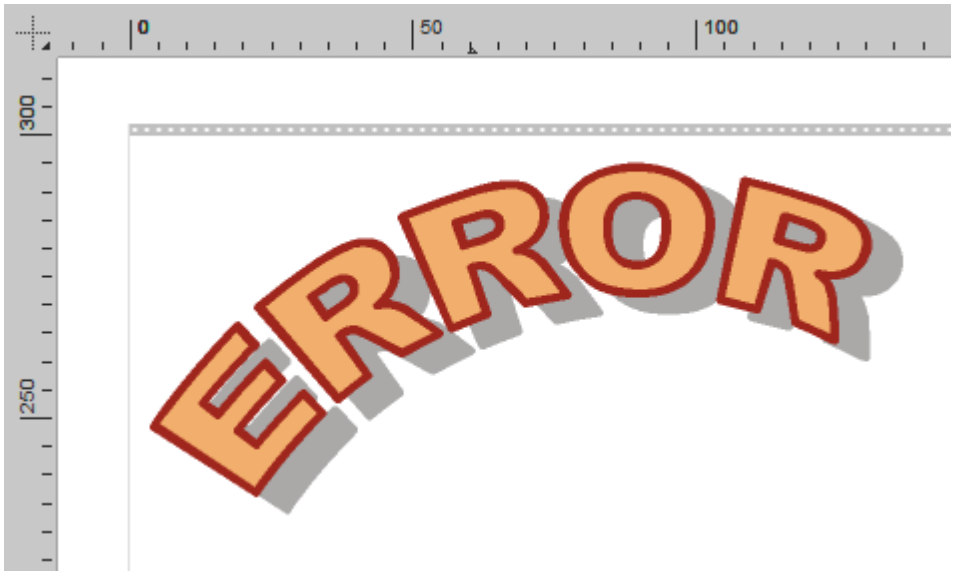
3 Klicken Sie dann in der Hilfsmittelpalette des Objekt-Managers auf das Symbol für **Eigenschaften**:



4 Deaktivieren Sie im Dialogfeld mit den Eigenschaften des Umrisses die Option **Original entfernen**:



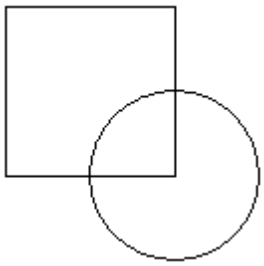
5 Sowohl der Text als auch der Umriss sind nun gefüllt; wenn Sie den Text im Objekt-Manager erneut auswählen, können Sie nur die Füllung des Textes ändern:



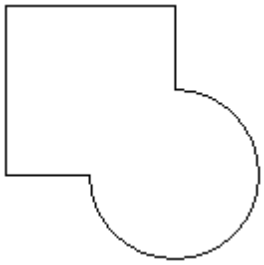
Objekt-Manager und Verschmelzen

Jedes Objekt in EasySIGN profitiert vom Objekt-Manager. Eine Funktion wie **Verschmelzen/Stanzen** zeigt die Vorteile deutlich. Zur Veranschaulichung ist das nächste Beispiel im Modus **Umriss** dargestellt.

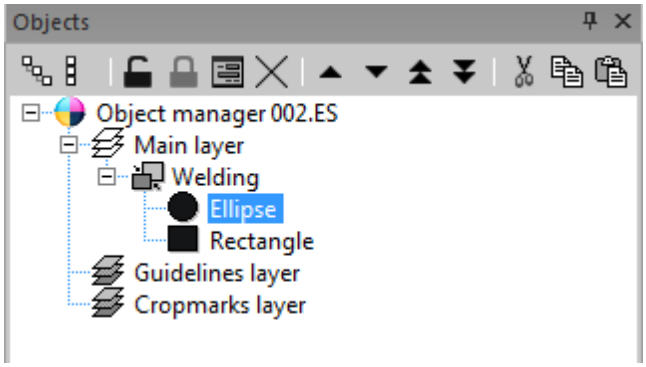
1 Zeichnen Sie ein Rechteck und einen Kreis, und platzieren Sie sie übereinander:

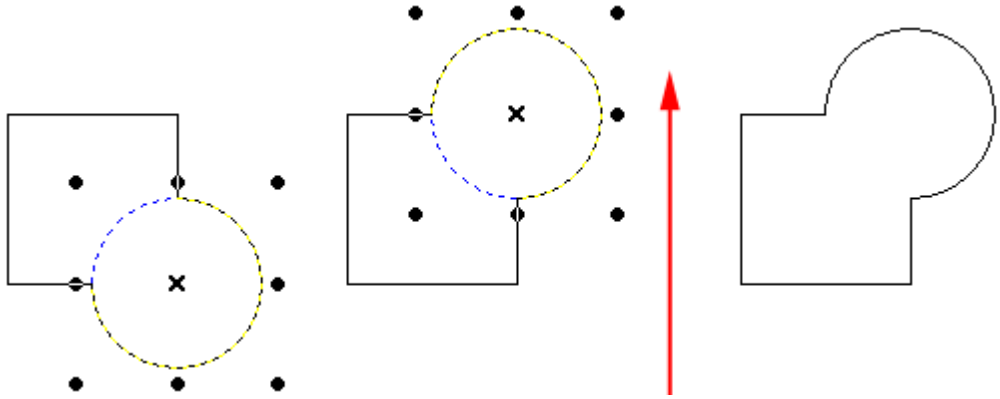


2 Wählen Sie den Befehl **Bearbeiten** > **Verschmelzen/Stanzen** > **Verschmelzen**:



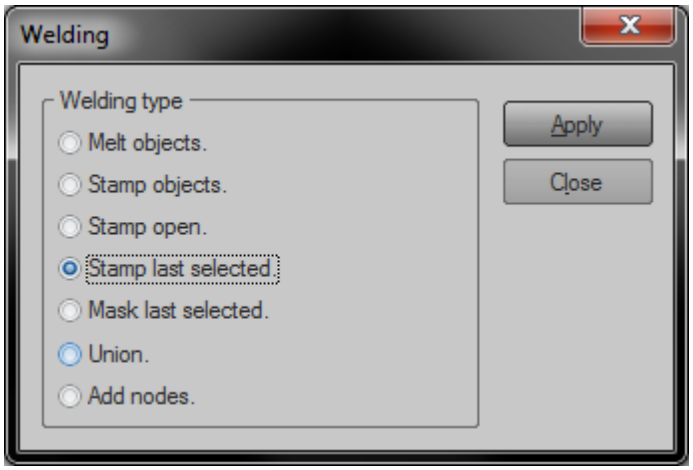
3 Wenn Sie eines der Objekte im Objekt-Manager auswählen, können Sie es auf dem Arbeitsblatt frei verschieben:





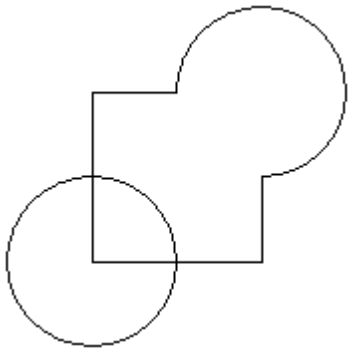
Sobald Sie das Objekt ablegen, wird der Effekt neu berechnet. Ohne den Effekt vorher zu entfernen, können Sie alle Komponenten eines Entwurfs neu anordnen.

Sie können auch die Eigenschaften einer Verschmelzung ändern. Öffnen Sie das Dialogfeld mit den Eigenschaften, und wählen Sie beispielsweise einen anderen Verschmelzungs- bzw. Stanztyp:

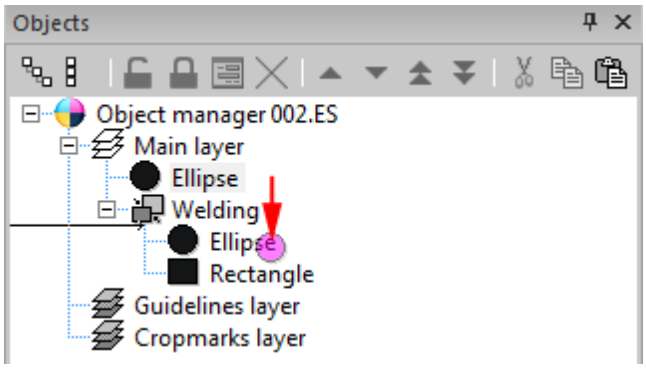


Sie können nicht nur die Effekte ändern, sondern auch einem bereits vorhandenen Effekt neue Objekte hinzufügen. Hier ein Beispiel:

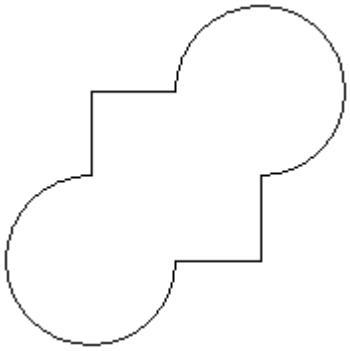
1 Ändern Sie den Effekt wieder in **Verschmelzen**, und zeichnen Sie über dem vorhandenen Effekt einen Kreis:



2 Wählen Sie den Kreis im Objekt-Manager aus, und ziehen Sie ihn auf die Verschmelzung:



Der Kreis ist nun ein Teil der Verschmelzung:



Auf den resultierenden Effekt können Sie nun einen beliebigen anderen Effekt anwenden, beispielsweise einen Schatten:

Wenn Sie am Verschmelzungseffekt eine Änderung vornehmen, werden alle anderen Effekte automatisch angepasst:

Objekt-Manager und Umrisse

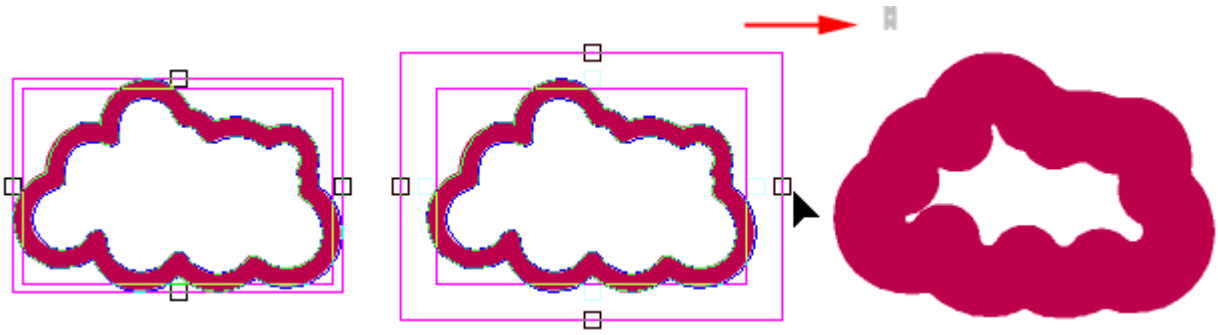
Jedes Objekt in EasySIGN profitiert vom Objekt-Manager. Eine Funktion wie **Outline** zeigt die Vorteile deutlich. Wie oft haben Sie schon einen Umriss angewandt, der später noch einmal geändert werden musste, so dass Sie wieder von vorne anfangen mussten? Wenn Sie mit dem Objekt-Manager arbeiten, müssen Sie nur die Eigenschaften ändern; es ist nicht nötig, wieder von vorne anzufangen:

1 Zeichnen Sie ein beliebiges Objekt:

2 Wenden Sie den Effekt **Expandieren** an:

3 Wenn Sie die Ecken jetzt rund anstatt eckig dargestellt haben möchten, müssen Sie nur über die rechte Maustaste das Dialogfeld mit den Eigenschaften öffnen und diese Einstellung anpassen:

4 Falls Sie mit der Breite des Umrisses nicht zufrieden sind, können Sie entweder wieder das Dialogfeld mit den Eigenschaften öffnen oder die Breite direkt auf dem Bildschirm mit der Ziehfunktion ändern:



5 Die Eigenschaft des Objekts kann jederzeit geändert werden. In dem folgenden Beispiel wird die Eigenschaft in **Doppelte Outline** geändert:

Tipps zum Objekt-Manager

Nicht für jedes vom Objekt-Manager verarbeitete Objekt ist die Option **Bereit zum Schneiden** verfügbar; dies stellt jedoch kein großes Problem dar. Erstellen Sie einfach eine Arbeitskopie des Originals, und wählen Sie den Befehl **Bearbeiten** > **Umwandeln** > **Zu Kurven** (STRG+Q). Dadurch wird das Objekt in ein "Endergebnis" konvertiert. Für dieses Objekt können Sie dann die Ausgabefunktion von EasySIGN verwenden. An dem Original können Sie weiterhin Entwurfsänderungen vornehmen.

Da jedes Objekt auf dem Arbeitsblatt im Objekt-Manager dargestellt wird, ist es manchmal schwierig, die richtige Unterkomponente (ein Objekt, das Teil eines Effekts oder einer Gruppe ist) auszuwählen. Am einfachsten geht dies, wenn Sie das "Hauptobjekt" auf dem Bildschirm auswählen, wodurch es automatisch auch im Objekt-Manager markiert wird; direkt darunter finden Sie dann die gewünschte Unterkomponente.

Manchmal führt die Änderung einer Eigenschaft nicht zum gewünschten Ergebnis, da innerhalb einer vorhandenen Hierarchie von Objekten und Effekten nicht alle Aktionen möglich sind. Sie können im Objekt-Manager Objekte auswählen, sie aus der Hierarchie herausziehen, Eigenschaften ändern oder hinzufügen und sie wieder in die Hierarchie einfügen. Da das Ziehen von Objekten im Objekt-Manager keinen Einfluss auf die Platzierung im Arbeitsblatt hat, bleibt das Objekt bezüglich der Hierarchie immer an der gleichen Position.

Wenn Sie ein Objekt im Objekt-Manager nicht auswählen können, sollten Sie prüfen, ob die Ebene, auf der sich das Objekt befindet, vielleicht gesperrt ist.

Objekte im Objekt-Manager: Öffnen und Schließen

Im Objekt-Manager (und im Menü **Anordnen**) gibt es zwei wichtige Befehle:

Objekt öffnen

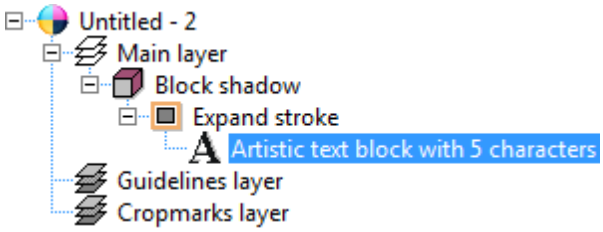
Objekt schließen

Wenn Sie ein Objekt im Objekt-Manager bearbeiten, das Teil einer komplexen Hierarchie ist, könnte die Verarbeitung sehr lange dauern, falls viele Änderungen nötig sind. In diesem Fall wäre es besser, das Objekt über die Schaltfläche oder den Menübefehl **Objekt öffnen** zu öffnen, wodurch andere Elemente der Hierarchie vorübergehend ignoriert

werden. Sogar komplexe Bearbeitungsschritte können dann schnell angewandt werden.

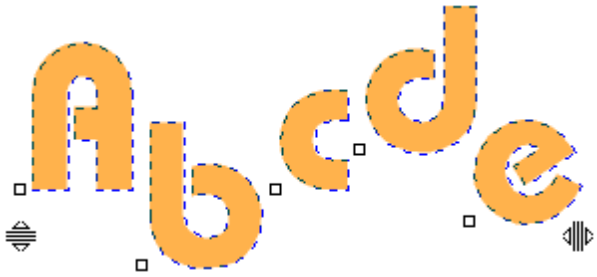
Bei dem folgenden Beispiel handelt es sich um einen Text mit Schatten, nicht unbedingt um eine komplexe Hierarchie, aber es veranschaulicht das Arbeiten mit geöffneten Objekten:

Wenn Sie das Kerning des Textes verändern möchten, würde der Schatten beim Loslassen der Maustaste jedes Mal neu berechnet werden. Hier sehen Sie ein Beispiel, wie Sie das Objekt besser öffnen können. Wählen Sie das Symbol für diesen Text im Objekt-Manager aus:



Wählen Sie nun den Befehl **Anordnen** > **Objekt öffnen**, oder klicken Sie auf die Schaltfläche im Objekt-Manager. Es wird jetzt nur der ausgewählte Text angezeigt; alle anderen Elemente der Hierarchie sind unsichtbar und werden vorübergehend ignoriert:

Sie können nun alle gewünschten Änderungen vornehmen, ohne dass die Hierarchie neu berechnet werden muss:



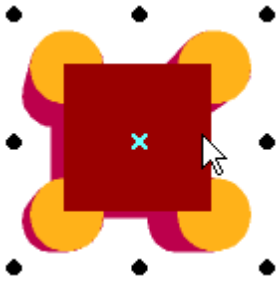
Die Berechnung der Hierarchie wird vorgenommen, nachdem Sie den Befehl **Objekt schließen** gewählt haben, und nicht jedes Mal wenn Sie die Maustaste nach dem Verschieben eines Zeichens loslassen:

STRG+KLICKEN oder Teilauswahl

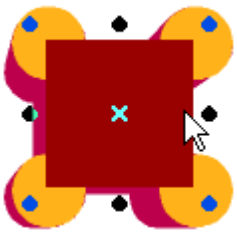
EasySIGN unterstützt die Teilauswahl in Gruppen und Effekten. "Teilauswahl" bedeutet, dass Sie einen Teil einer Gruppe oder eines Effekts auswählen können, ohne dabei den Effekt von demjenigen Objekt entfernen zu müssen, das Sie auswählen und bearbeiten möchten.

Angenommen, Sie stehen vor der folgenden Situation:

Die vier Kreise in der oben stehenden Abbildung bilden eine Gruppe. Darüber wurde ein dunkelrotes Quadrat platziert, und anschließend wurde auf beide Elemente ein Schatteneffekt angewandt. Wenn Sie dem Quadrat nun eine andere Farbe geben möchten, müssten Sie normalerweise zuerst den Schatteneffekt aufheben, dann eine neue Farbe anwenden und anschließend den Schatteneffekt wiederholen. Am einfachsten geht es, wenn Sie bei gedrückter STRG-TASTE das Quadrat auswählen:

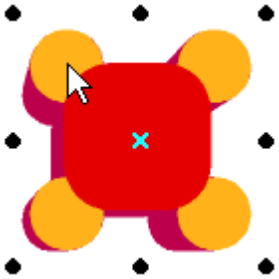


Sie haben das Quadrat jetzt direkt ausgewählt. Bei einer Teilauswahl werden die Auswahlpunkte rund anstatt quadratisch angezeigt.
Da STRG+KLICKEN entsprechend der Reihenfolge funktioniert, in der Effekte, Gruppen usw. angewandt wurden, können Sie ein Objekt nicht immer direkt auswählen. Manchmal müssen Sie erneut klicken, um "durch einen Effekt oder eine Gruppe hindurch" auszuwählen:

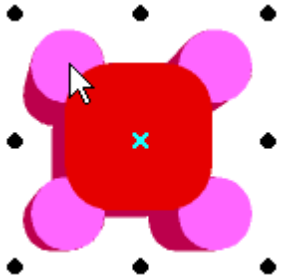


Eine Teilauswahl (in diesem Fall das Quadrat) kann beinahe beliebig angepasst werden; Sie können die Farbe ändern, die Ecken mit Hilfe der Ziehfunktion verschieben, eine Transformation anwenden usw.:

Wählen Sie jetzt einen der gelben Kreise mit der STRG-TASTE aus:



Sie haben nun die Gruppe der vier Kreise als Teilauswahl markiert; die Farbe aller vier Kreise kann nun auf einmal geändert werden:

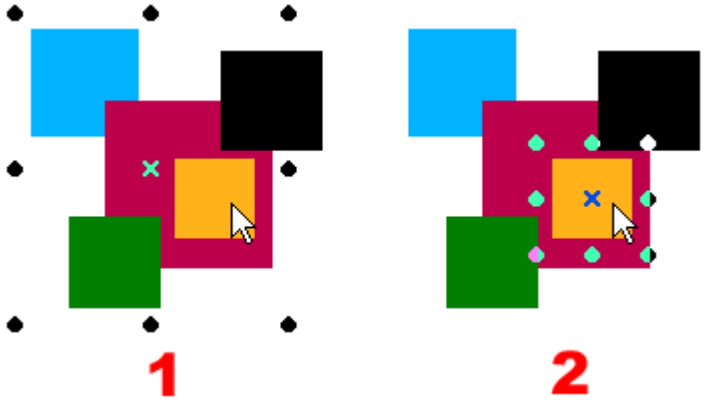


Wenn Sie erneut klicken, ist nur noch einer der Kreise markiert (Sie haben "durch die Gruppe hindurch" ausgewählt); jede neue Aktion wird jetzt nur auf den ausgewählten Kreis angewandt:

Beachten Sie, dass eine Auswahl mit Hilfe der STRG-TASTE immer entsprechend der Reihenfolge vorgenommen wird, in der Effekte, Gruppen usw. angewandt wurden. Sehen Sie sich hierzu das folgende Beispiel an. Es handelt sich dabei um eine Gruppe mit vier Objekten:

Wenn Sie das gelbe Rechteck mit Hilfe der STRG-TASTE auswählen, können Sie es als Teilauswahl direkt auswählen:

In dem unten stehenden Beispiel haben wir die gleichen Objekte verwendet, aber noch ein Quadrat hinzugefügt, das wir mit der vorherigen Gruppe verbunden haben, wodurch eine Gruppe innerhalb einer anderen Gruppe entsteht. Wenn Sie jetzt das gelbe Quadrat auswählen möchten, müssen Sie zweimal klicken, um es "durch die zusätzliche Gruppe hindurch" auszuwählen:



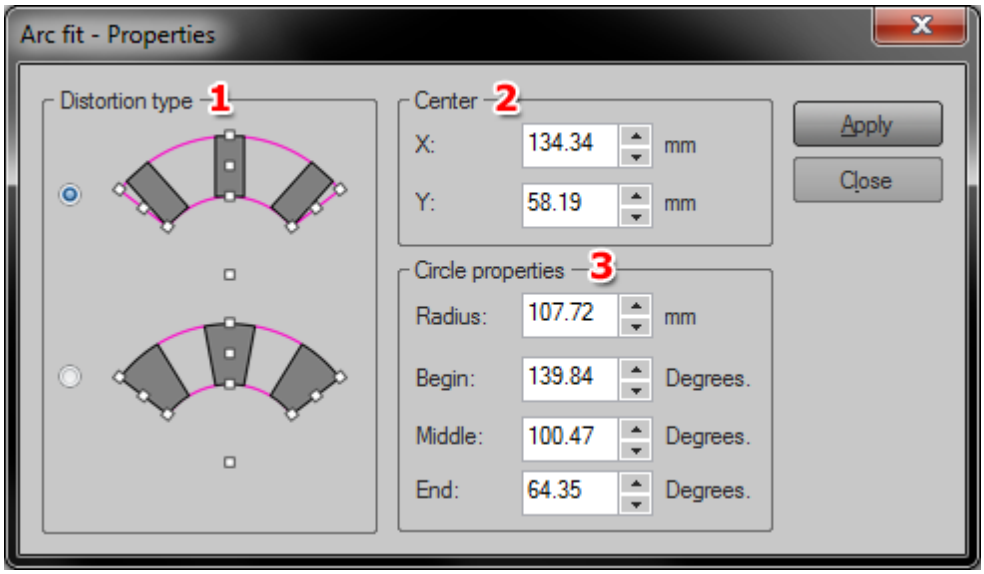
Wichtig: Positionierung mit der STRG-TASTE
Wenn Sie die Bewegung einer Gruppe oder eines Effekts mit Hilfe der STRG-TASTE einschränken möchten, müssen Sie zuerst mit dem Verschieben beginnen und dann die STRG-TASTE drücken. Wenn Sie die STRG-TASTE zuerst drücken und dann mit dem Verschieben beginnen, wird vermutlich nur die Teilauswahl der Gruppe oder des Effekts verschoben.

Rundsatz

Mit dem Befehl "Effekte", "Rundsatz" können Sie Text (und Objekte) auf einem besonderen Kreisbogen platzieren. Schreibschrift wie in der Abbildung unten und arabische Schrift haben den Nachteil, dass die einzelnen Zeichen beim Platzieren auf einem Kreisbogen nicht verbunden werden.

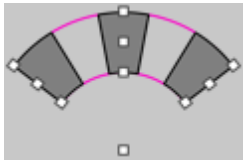
Mit dem Befehl "Rundsatz" werden die Zeichen bei Schreibschrift und arabischer Schrift genauso verbunden wie auf einer geraden Zeile.

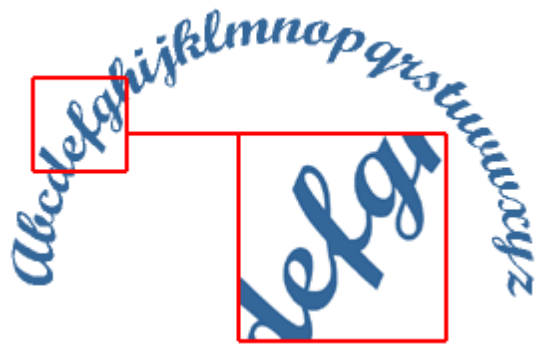
In der Abbildung oben sind die Zeichen nicht verbunden. Um dies zu korrigieren, wählen Sie im Kontextmenü des Objektes den Befehl "Eigenschaften".



1 Verzerrungstyp
Sie können hier auswählen, wie sich auf dem Kreisbogen platzierte Objekte verhalten sollen.
2 Mittelpunkt
Legen Sie hier fest, an welcher Stelle des Arbeitsblattes das Objekt platziert werden soll.
3 Kreiseigenschaften
Legen Sie hier Radius, Anfangspunkt, Mittelpunkt und Endpunkt des Kreisbogens fest.

Damit die einzelnen Zeichen verbunden werden, wählen Sie die zweite Option und klicken auf "OK".





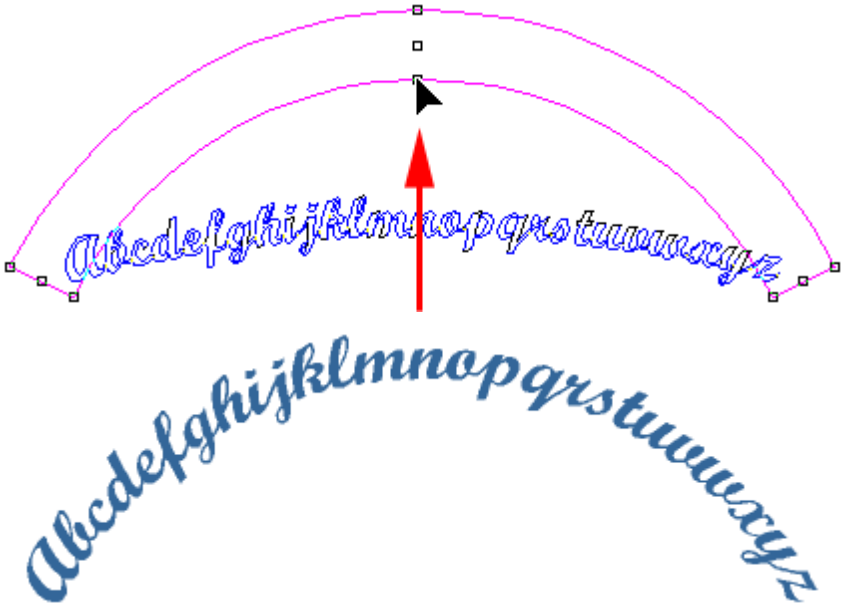
Alle Zeichen sind jetzt miteinander verbunden. Dieser Effekt kommt dadurch zustande, dass alle Buchstaben leicht verzerrt werden. Bei kurzem Text und kleinem Radius ist die Verzerrung stärker als bei längerem Text und großem Radius.

Anpassen von Kreisbögen

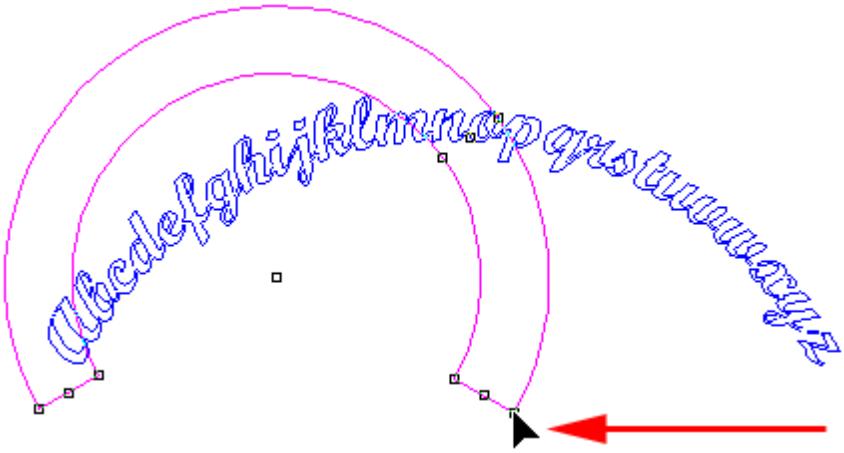
Rundsatz wird am einfachsten direkt auf dem Arbeitsblatt mit der Ziehfunktion bearbeitet.

Das Ausgangsobjekt

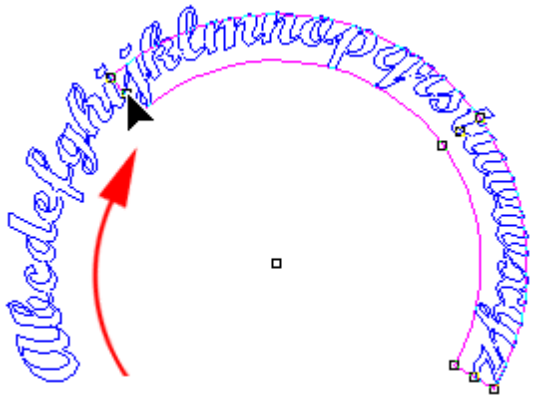
Nach dem Befehl "Rundsatz"



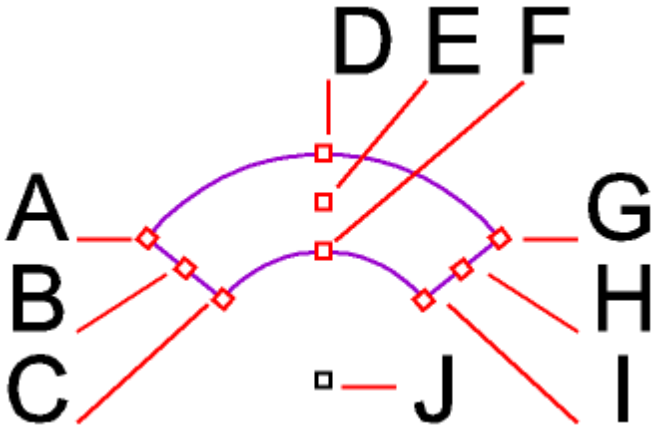
Anpassen der Bogenspannung bzw. des Radius



Anpassen des Radius



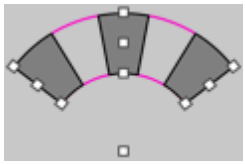
Anpassen der Breite



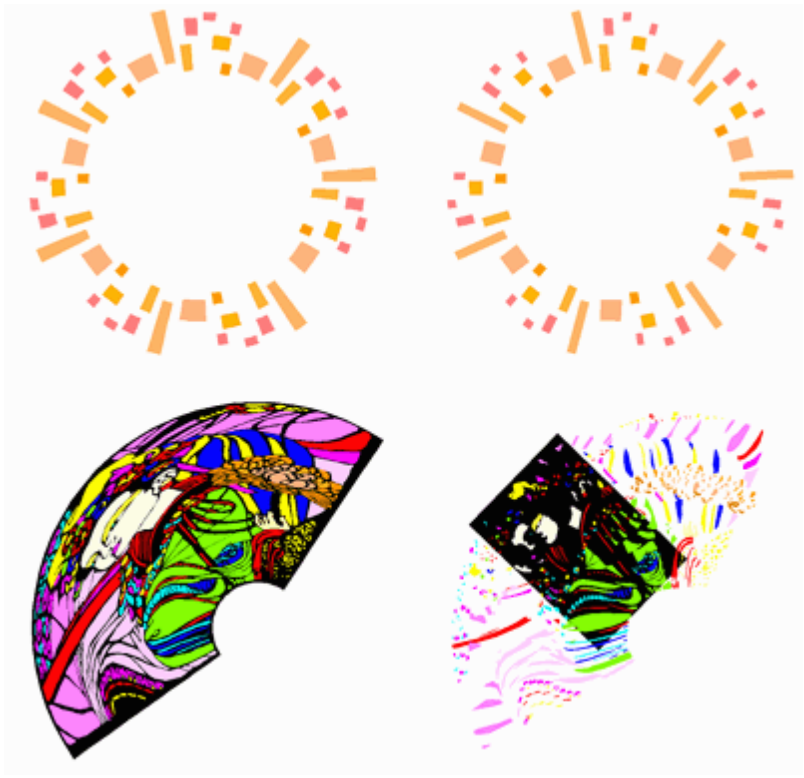
A	Objekt mit "I" als Ankerpunkt drehen und Größe ändern. Bei gedrückter STRG-Taste: Größe mit "J" als Ankerpunkt bei gleich bleibendem Winkel zu "I" ändern.
B	Länge und Höhe des Kreisbogens anpassen. Bei gedrückter STRG-Taste: Objekt um "J" ohne Änderung des Radius drehen.
C	Gleicher Vorgang wie unter "A".
D	Bogenspannung anpassen.
E	Steuerpunkte verschieben. Bei gedrückter STRG-Taste: Objekt um "J" ohne Änderung des Radius drehen.
F	Gleicher Vorgang wie unter "D".
G	Objekt mit "A" als Ankerpunkt drehen und Größe ändern.
H	Gleicher Vorgang wie unter "B".
I	Gleicher Vorgang wie unter "G".
J	Kreisbogen im Ziehmodus verschieben.

Auf einem Kreisbogen platzierte Objekte

Fit (Angepasst)

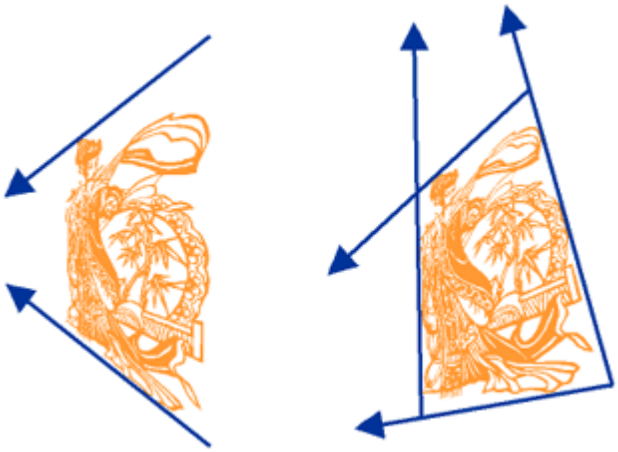


Die Abbildungen unten zeigen den Unterschied zwischen den Objekten auf einem Kreisbogen, für die die Verzerrung "Fit" übernommen bzw. nicht übernommen wurde. In der Abbildung auf der linken Seite wurde die Option "Fit" verwendet.



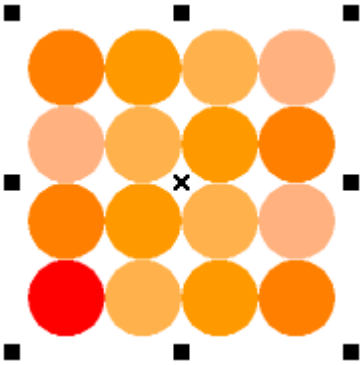
Flache Perspektive

Sie können auf ein oder mehrere Objekte gleichzeitig eine “Flache Perspektive” anwenden. Sie haben hierbei die Wahl zwischen einer Einpunkt- und einer Zweipunktperspektive. Dies bedeutet, dass ein Objekt zwei Fluchtpunkte haben kann.

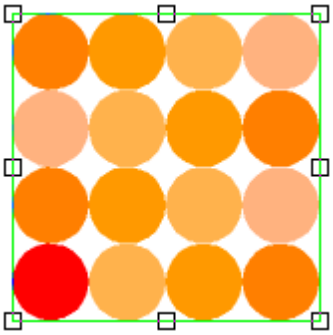


So wenden Sie eine flache Perspektive an

Markieren Sie das Objekt, auf das der Effekt angewandt werden soll:

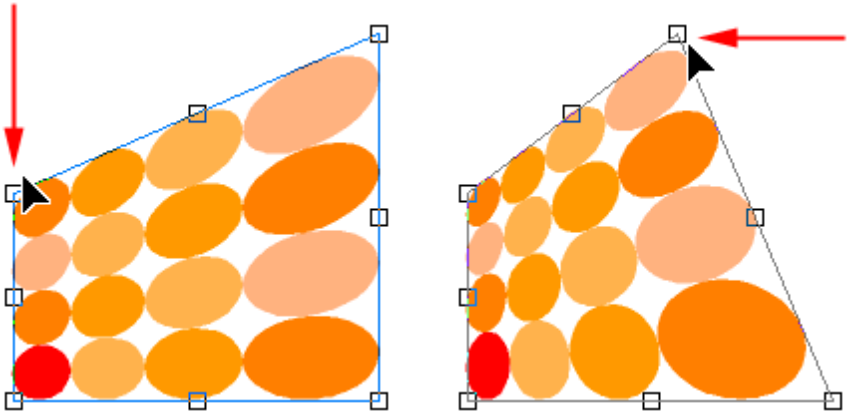


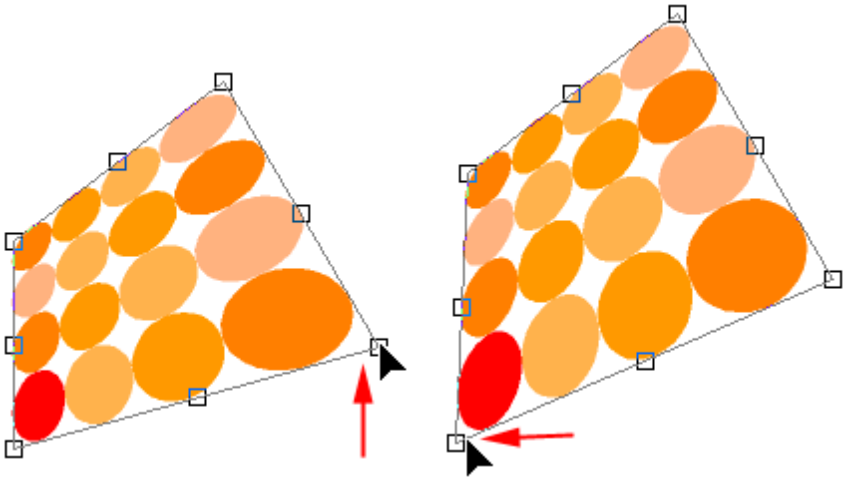
Wählen Sie dann das Menü **Effekte** > **Flache Perspektive**:



Um das Objekt herum werden acht Steuerpunkte angezeigt. Die Steuerpunkte an den Ecken werden für die perspektivische Verzerrung verwendet. Wenn Sie zusätzlich zu den Steuerpunkten die STRG-TASTE verwenden, können Sie die Bewegung auf horizontale und vertikale Verschiebung einschränken.

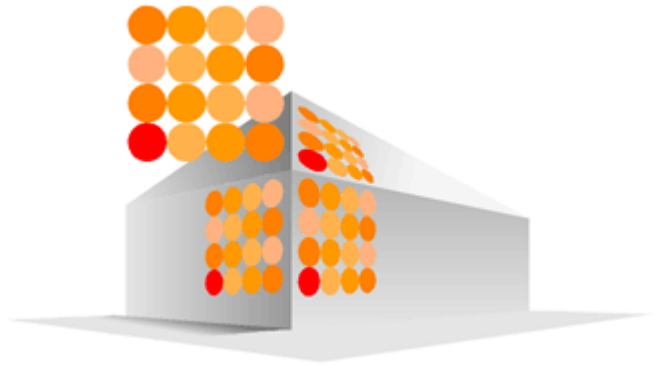
Durch Ziehen an den Eckpunkten können Sie die Perspektive anpassen:



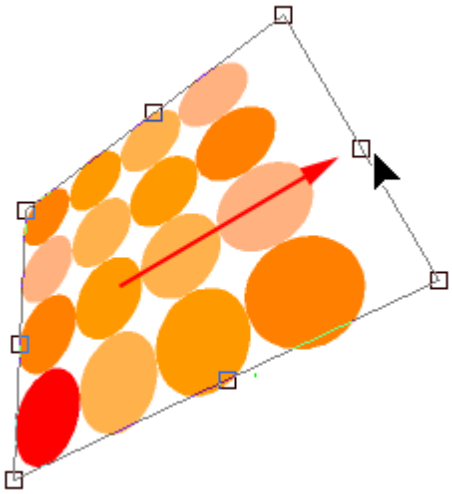


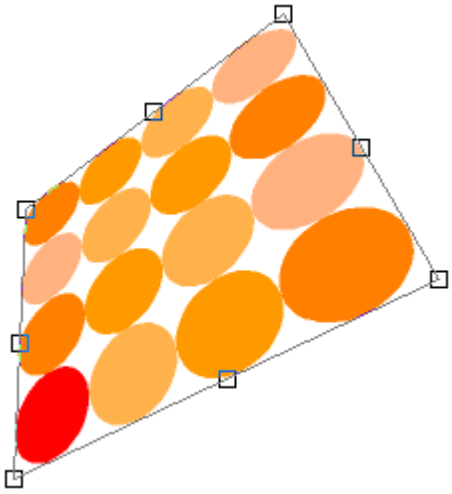
Dank dieses Werkzeugs können Sie jede erdenkbare perspektivische Verformung erzeugen. Sie können damit beispielsweise ein Logo in der richtigen Perspektive an einem Gebäude oder auf der Motorhaube eines Autos platzieren. Es handelt sich hierbei also um das ideale Werkzeug zur Erstellung von Präsentationen des endgültigen Entwurfs.

Alle Steuerpunkte rasten “magnetisch” auf den Hilfslinien und den Knoten anderer Objekte ein:

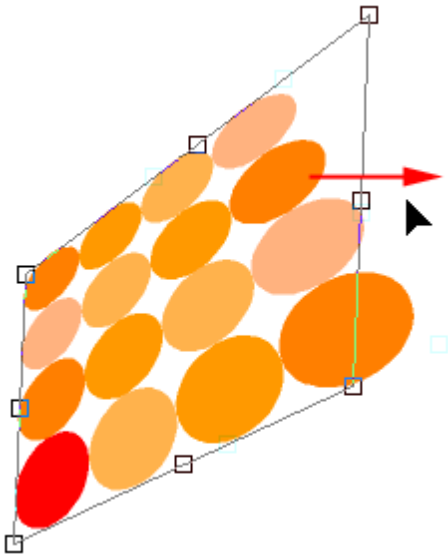


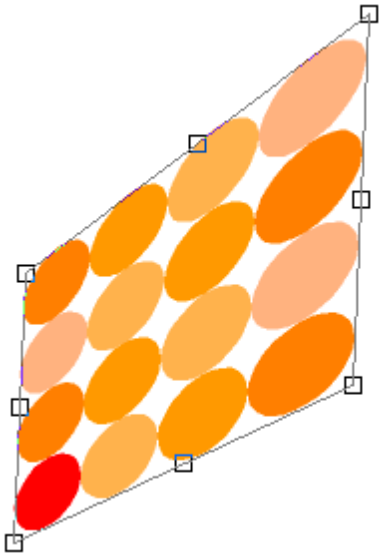
Wenn Sie an den mittleren Steuerpunkten ziehen, können Sie die beiden angrenzenden Knoten verschieben, ohne dabei deren relative Position zueinander zu verändern:



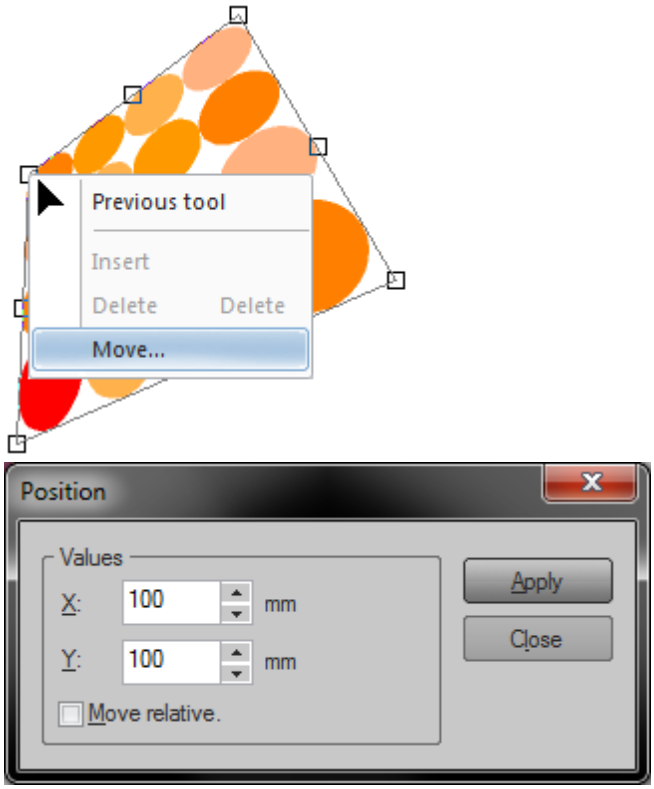


Wenn Sie einen Steuerpunkt auf eine Linie ziehen und dabei die UMSCHALTTASTE gedrückt halten, wird diese Linie parallel zur gegenüberliegenden Linie ausgerichtet:

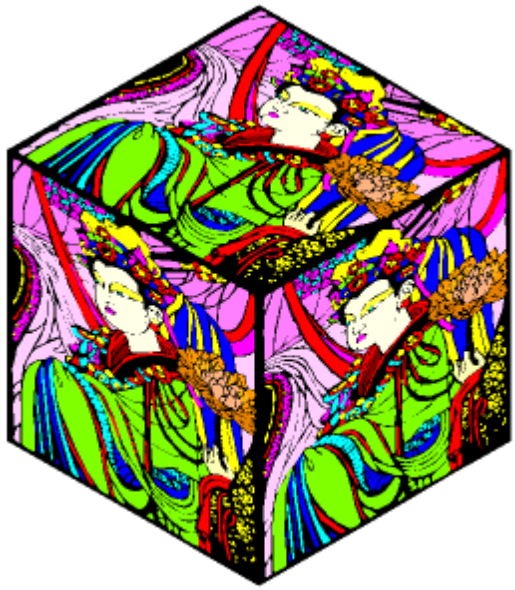




Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Steuerpunkt klicken, wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie die Position des Steuerpunktes numerisch festlegen können:



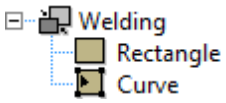
Eine flache Perspektive kann auf jedes Vektorobjekt angewandt werden:



Verformungseffekt

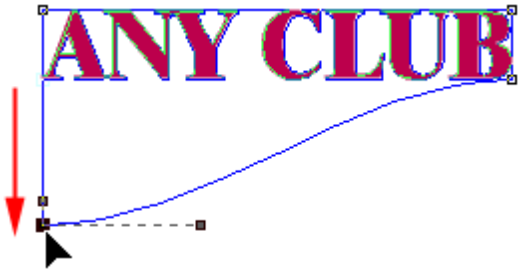
Mit Hilfe des Verformungseffekts können Sie jedem Objekt die gewünschte Form geben, ohne dabei das ursprüngliche Objekt zu verändern. Das Verformungswerkzeug wird anhand des folgenden Beispiels erklärt.

Wählen Sie ein Objekt aus:



Wählen Sie den Befehl **Effekte** > **Verformungseffekt**:

Das Objekt ist jetzt von vier Knoten umgeben. Diese Knoten können mit Hilfe der Ziehfunktion in jede beliebige Richtung gezogen werden. Durch Drücken der STRG-TASTE können Sie die Bewegung auf horizontale und vertikale Verschiebung beschränken:



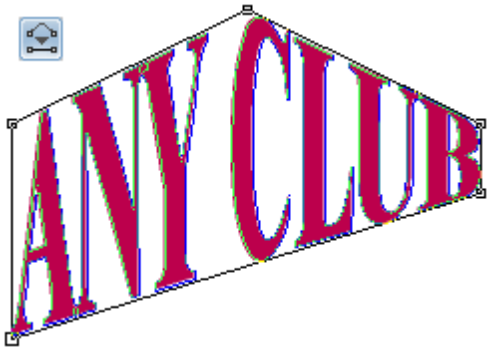
Wenn Sie die Maustaste loslassen, nimmt das Objekt die Form dieses Effekts an:

Mit den Steuerpunkten der Knoten können Sie den Verformungseffekt noch genauer anpassen:

Wenn Sie den Verformungseffekt verwenden, wird das Dialogfeld zur Knotenbearbeitung angezeigt, da der Verformungseffekt die normale Vektor- und Knotenbearbeitung (z. B. das Hinzufügen und Löschen von Knoten, Ändern von Eigenschaften usw.) unterstützt.

So können Sie einen Knoten hinzufügen und ziehen:

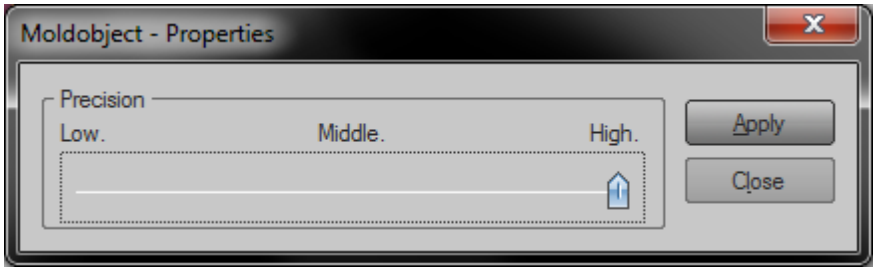
Wählen Sie jetzt alle Knoten aus, und wählen Sie dann den Befehl **Nach Linie**, um alle Kurven in Linien zu ändern:



Dies veranschaulicht die Möglichkeiten der Knotenbearbeitung bei einem Verformungseffekt. Den zuvor hinzugefügten Knoten können Sie jetzt entfernen, indem Sie ihn markieren und die ENTF-TASTE drücken bzw. die Löschoption im Dialogfeld für die Knotenbearbeitung wählen:

Markieren Sie dann die übrigen Knoten, und wählen Sie die Befehle **Nach Kurve** und **Symmetrische Knoten**:

Ein Objekt passt sich den Kurven eines Verformungseffekts immer nur ungefähr an. Es ist nicht möglich, den Kurven hundertprozentig genau zu folgen. Sie können die Genauigkeit jedoch ändern, indem Sie im Kontextmenü eines Verformungseffekts den Befehl **Eigenschaften** wählen. Legen Sie in dem angezeigten Dialogfeld dann die Genauigkeit des Effekts fest:



Wenn Sie die Genauigkeit erhöhen, folgt das Objekt den Begrenzungen des Verformungseffekts genauer, die Berechnung dauert jedoch länger. Am besten gehen Sie so vor, dass Sie das Objekt zuerst ungefähr in die gewünschte Form bringen und dann die Genauigkeit erhöhen sowie die letzten Änderungen vornehmen.

Geringe Genauigkeit

Hohe Genauigkeit

Natürlich können Sie den Verformungseffekt auch auf mehrere und sehr komplexe Objekte anwenden:

Am effektivsten verwenden Sie den Verformungseffekt allerdings zur Textanpassung. Die Möglichkeiten hierzu sind beinahe unbegrenzt:

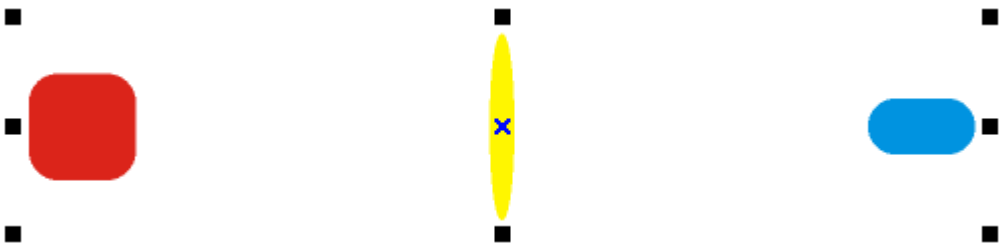
Mit dem Befehl **Bearbeiten** > **Umwandeln** > **Zu Kurven** (STRG+Q) können Sie einen Verformungseffekt in ein Vektorobjekt umwandeln. Über den Befehl **Effekt** > **Effekt entfernen** können Sie das bzw. die ursprüngliche(n) Objekt(e) beibehalten.

Mischen

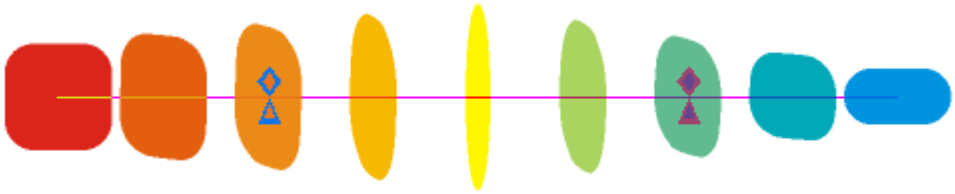
Diese Option ermöglicht es Ihnen, zwischen Objekten und Farben zu mischen.

Während des Mischvorgangs werden die Form sowie Füll- und Linienstil (Farbe und Breite) berücksichtigt.

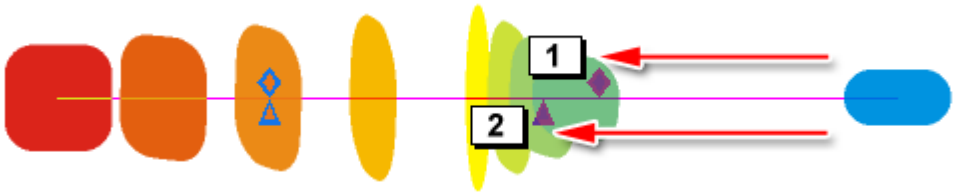
Vorgehensweise zum Erstellen einer Mischung



Markieren Sie mindestens zwei Objekte, und klicken Sie im Menü "Effekte" auf "Mischen".

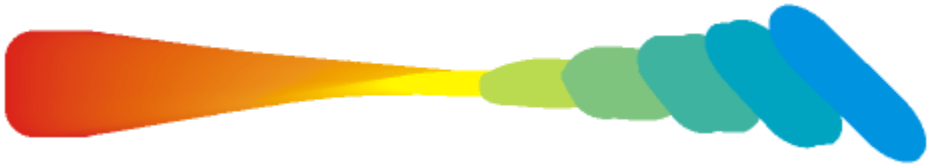


Die zuletzt verwendeten Einstellungen werden angewendet, und die Software wechselt in den Ziehwerkzeug-Modus.

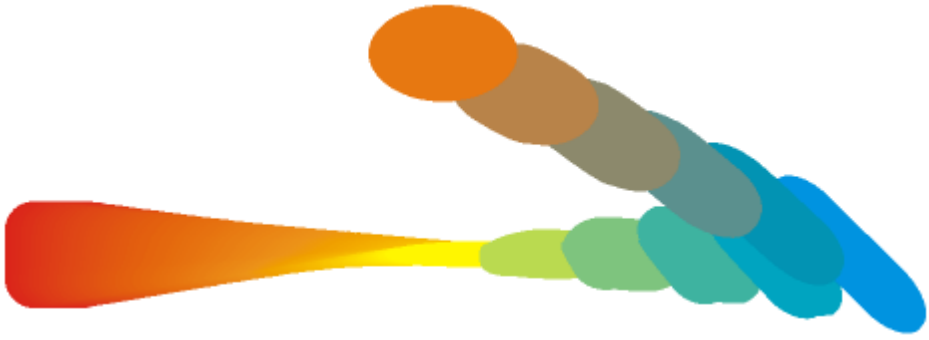


Durch Ziehen des rautenförmigen Knotens (1) können Sie bestimmen, ob die Farbmischung mehr dem ersten oder dem zweiten Objekt entsprechen soll. Durch Ziehen des dreieckigen Knotens (2) können Sie bestimmen, ob die Mischungsformen dem ersten oder dem zweiten Objekt ähnlicher sein sollen.

Durch Klicken mit der rechten Maustaste auf die Mischung können Sie "Eigenschaften" im Kontextmenü aufrufen. Das Dialogfeld mit den Eigenschaften der Mischung wird geöffnet. Hier können Sie beispielsweise die Anzahl der Schritte festlegen.

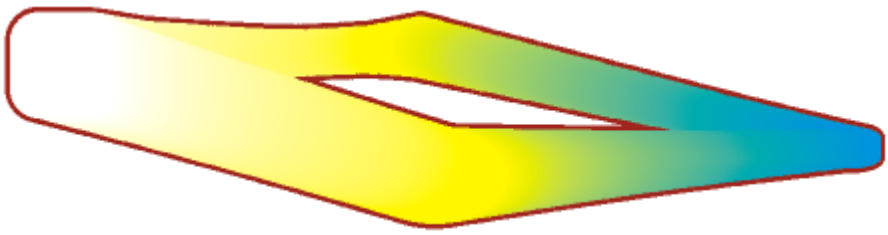


Mithilfe von STRG+KLICKEN auf eines der Originale (oder durch dessen Auswählen im Objekt-Manager) können Sie das Originalobjekt bearbeiten (z. B. die Farbe der Form ändern). Im Anschluss daran wird die Mischung neu berechnet.



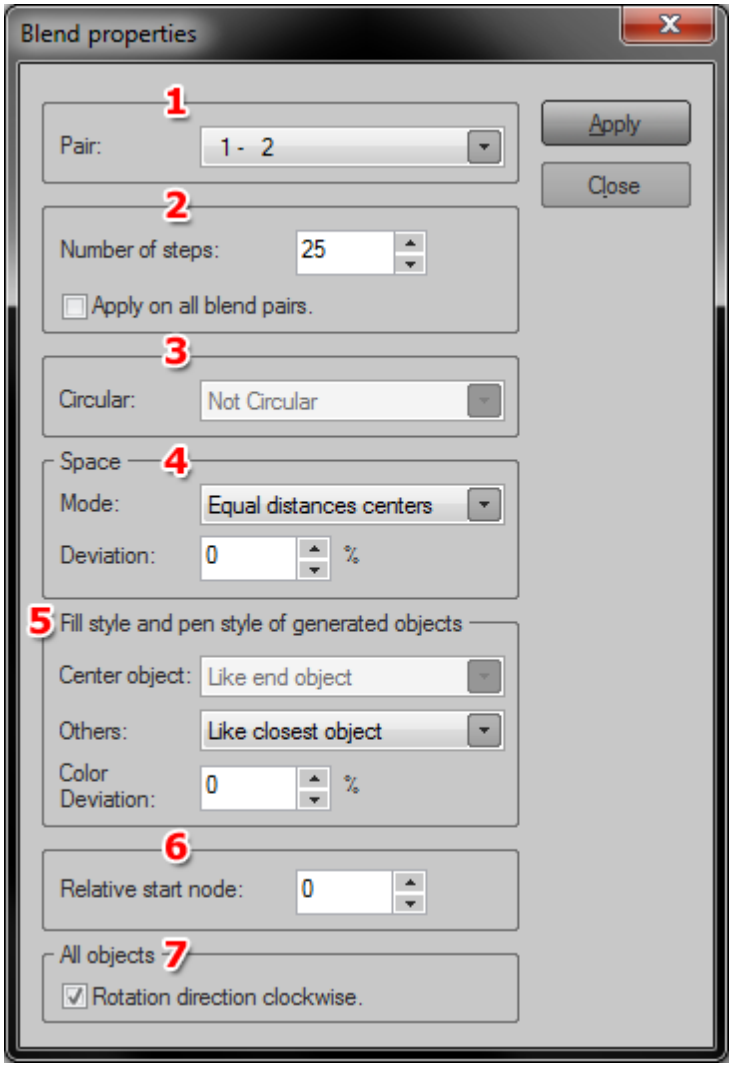
Sie können der Mischung über den Objekt-Manager neue Objekte hinzufügen (oder diese entfernen), indem Sie sie in den Mischungseffekt hinein- oder von ihm wegziehen.

Wenn Sie im Dialogfeld mit den Eigenschaften auf die Option "Kreisförmig" klicken, können Sie das erste mit dem letzen Objekt verbinden.



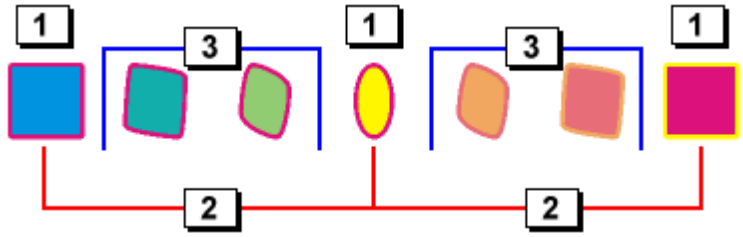
Sie können sogar jetzt noch die Originalobjekte bearbeiten oder andere Effekte auf die Mischung anwenden.

Das Dialogfeld für Mischen



1 Paar

Hier können Sie die verschiedenen Mischungspaare auswählen. Wenn die Mischung aus zwei Originalen besteht, gibt es nur ein Mischungspaar; bei 3 Objekten gibt es 2 Mischungspaare usw.



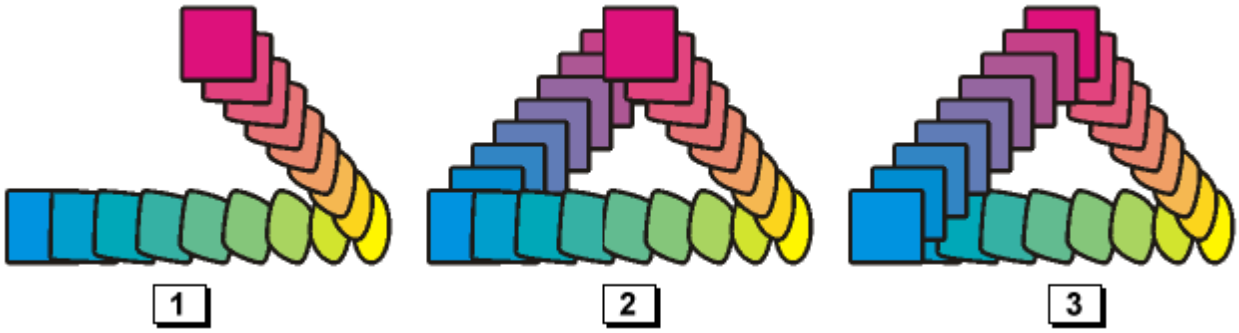
Originale (1), Mischungspaare (2) und die Ergebnisse (3).

2 Anzahl der Schritte

Hier können Sie die Anzahl der Schritte pro Mischungspaar festlegen. Wenn Sie die Option "Auf alle Mischungspaare anwenden" aktivieren, wird die Anzahl der Schritte auf alle Mischungspaare angewendet.

3 Kreisförmig

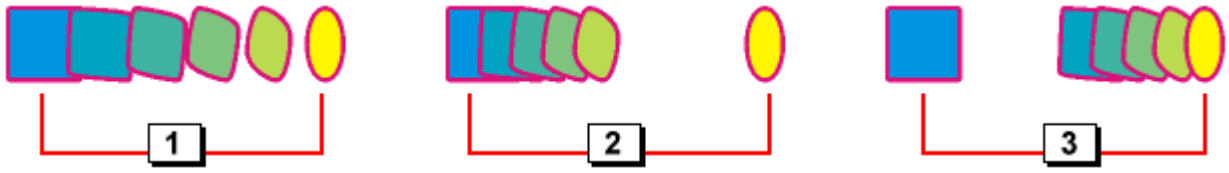
Hier können Sie festlegen, ob das erste und letzte Objekt ebenfalls ein Mischungspaar bilden sollen.



1 : Nicht kreisförmig
2 : Unten
3 : Oben

4 Abstand

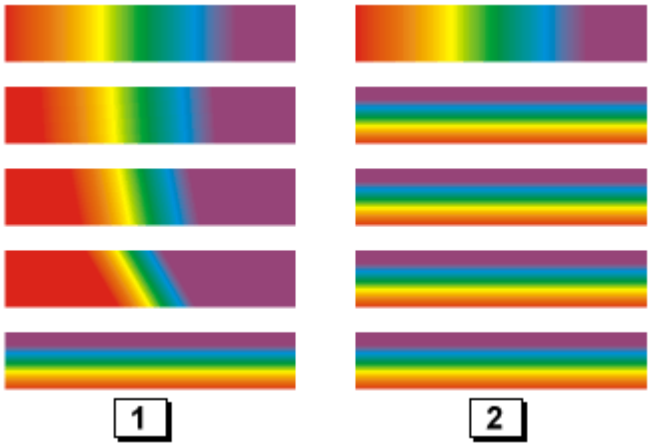
Unter "Abweichung" können Sie festlegen, ob der Anfangspunkt des Objekts näher am ersten oder am zweiten Objekt liegen soll.



1: 0 %
2: -50 %
3: 50 %

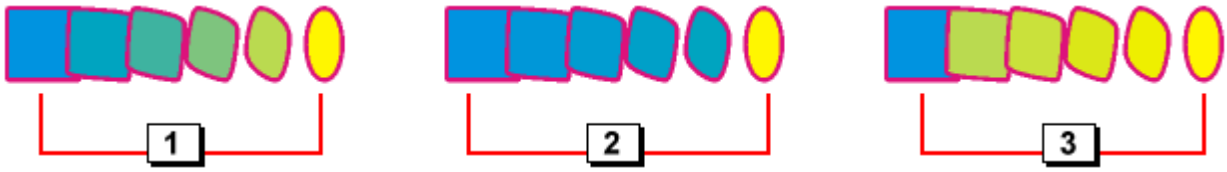
5 Füll- und Stiftstil der erzeugten Objekte

Über die Kombinationsfelder unter "Mitte" und "Andere" können Sie festlegen, wie sich Beispielfarbverläufe in einer Mischung verhalten sollen.



1: Standard: Beide auf "Nicht automatisch anpassen".
2: "Andere" auf "Wie Startobjekt".

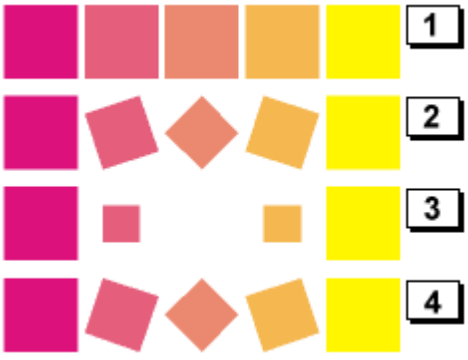
Unter "Abweichung" können Sie festlegen, ob der Anfangspunkt der Farbmischung mehr dem ersten oder dem zweiten Objekt entsprechen soll.



1: 0 %
2: -75 %
3: 75 %

6 Relativer Startknoten

Mit dieser Option können Sie den relativen Startknoten für jedes Mischungspaar bestimmen.



1: Knoten 0 (Standard)
2: Knoten 1
3: Knoten 2
4: Knoten 3

7 Alle Objekte

Drehrichtung im Uhrzeigersinn. Mit dieser Option wird die Drehrichtung aller Objekte in einer Mischung angepasst, damit sie in dieselbe Richtung gedreht werden.

Einige Beispiele für Mischungseffekte

Streifen: Beim oberen Bild wurde die Einstellung "Gleiche Entfernungen – Mitten" und beim unteren Bild "Gleicher Abstand" festgelegt.

Das obere Bild weist einen Farbverlauf auf, und im unteren Bild ist jedes Zeichen mit einer anderen Farbe formatiert.

Links werden die Originalobjekte und rechts dieselben Objekte mit einer Mischung gezeigt.

Eine Kombination aus der Mischung und anderen Effekten.

Entwurf eines Logos mit Mischungseffekten.

Mischungseffekt bei Linien.

Vorgehensweise zum Erstellen eines Neoneffekts bei der Mischung

Geben Sie eine fett formatierte Schriftart ein. In diesem Beispiel wird Verdana mit einer Zeichenhöhe von 200 mm und einer Zeichenbreite von 150 % verwendet.

Formatieren Sie diese Objekte mit "Keine Füllung" und einem Linienstil von 6 mm Breite, Wenden Sie auf den Linienstil die folgende Farbe an:
CMYK : 0-100-100-100

Klicken Sie im Menü "Bearbeiten" auf "Klonen" und dann auf "Ohne Verschiebung". Klonen ist nicht unbedingt erforderlich, erleichtert den Vorgang aber erheblich, wenn der Text später geändert werden muss. Legen Sie für den Linienstil 2 mm fest, und wenden Sie darauf die folgende Farbe an:
CMYK : 0-100-100-0

Klicken Sie im Menü "Bearbeiten" auf "Duplizieren ohne Verschiebung". Legen Sie für den Linienstil 1 mm fest, und wenden Sie darauf die folgende Farbe an:
CMYK : 0-0-0-0

Zeichnen Sie hinter den Textobjekten ein schwarzes Rechteck mit abgerundeten Ecken.

Markieren Sie alle Textobjekte, und klicken Sie im Menü "Effekte" auf "Mischen".

Wenn Sie Klone verwendet haben, müssen Sie nur den "Kontrolltext" bearbeiten, damit der gesamte Effekt neu berechnet wird.

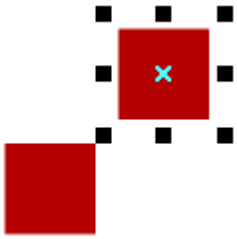
Klonen

Ein Klon ist eine Kopie eines Objekts, wobei alle Eigenschaften noch mit dem Originalobjekt verknüpft sind. Wenn Sie jedoch eine Eigenschaft des Klons ändern, wird die entsprechende Verknüpfung zum Original getrennt.

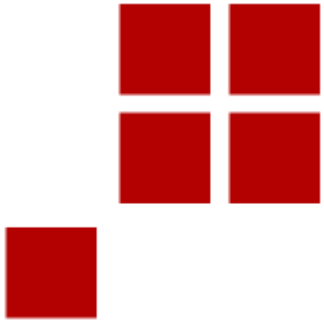
Dieser Vorgang kann am besten in einem Beispiel erläutert werden.

Zeichnen Sie ein Rechteck.

Klicken Sie im Menü "Bearbeiten" auf "Klonen" und anschließend auf "Versetzt".



Kopieren Sie anschließend den Klon mehrmals. Ein kopierter Klon wird automatisch ein Klon des gleichen Originals.



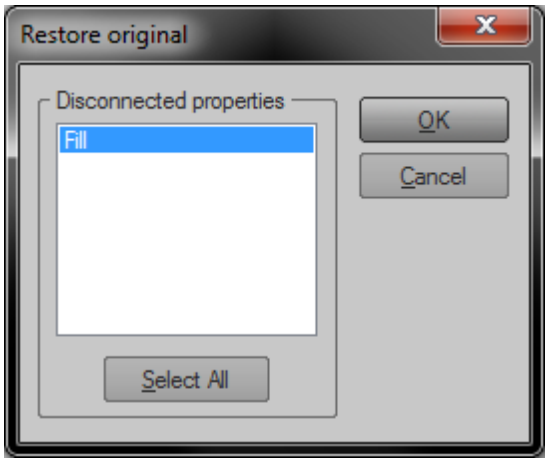
Wenn die Farbe des Originals geändert wird, wirkt sich dies auch auf den Klon aus.

Jetzt wird die Farbe eines Klons geändert. Die Color-Eigenschaft ist jetzt nicht mehr mit dem Klon verknüpft.

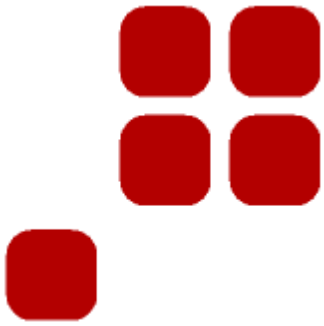
Wenn Sie jetzt auch die Farbe des Originals ändern, wird die neue Farbe von allen Klonen mit Ausnahme des Klons übernommen, dessen Color-Eigenschaft von dem Original getrennt wurde.

Es wird jedoch nur die Farbe von der Verknüpfung zum Original getrennt. Wenn Sie jetzt beispielsweise die Form des Originals ändern, wird diese Änderung von allen Klonen übernommen.

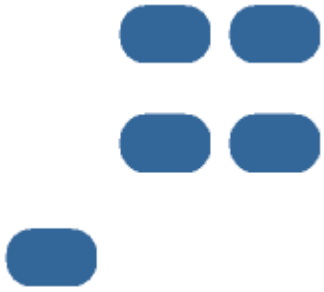
Sie können die Color-Eigenschaft für die Farbe neu verbinden. Klicken Sie hierzu im Kontextmenü für den Klon auf "Original wiederherstellen".



Das angezeigte Dialogfeld enthält eine Liste (1) aller getrennten Eigenschaften. Wählen Sie die Eigenschaft (in diesem Fall die Farbe), die Sie erneut verbinden möchten, und klicken Sie anschließend auf "OK".



Wenn Sie die Form und Farbe des Originals jetzt ändern, wird diese Änderung von allen Klonen übernommen.



Das Original ist ein Rechteck. Wenn diese Form in Kurven umgewandelt wird, werden auch die Klone entsprechend konvertiert. Jede mit der Ziehfunktion vorgenommene Korrektur wird auch von den Klonen übernommen.

Text klonen

Textklone haben eine spezielle Funktion. Wenn der Text geändert wird, werden auch die Klone entsprechend geändert.

Effekte klonen

Sie können zwar keinen Effekt klonen, haben jedoch die Möglichkeit, einen Effekt auf einen Klon anzuwenden.

Der Klon in dem Effekt reagiert auf die beim Original vorgenommenen Änderungen und berechnet somit den Effekt neu.

Streifen

Mit dieser Funktion können Sie Vektoren, Effekte, Bitmaps und Kombinationen daraus in einzelne Stücke unterteilen.
Sie können sogar mehrere "Streifen" übereinander anwenden, um Ihre eigenen Effekte zu erstellen. Da es sich bei "Streifen" um einen Effekt handelt, bleiben die Originalobjekte unverändert. Sie können die "Streifen" jederzeit entfernen.

Die nachstehenden Beispiele zeigen Möglichkeiten zum Anwenden mehrerer Ebenen von "Streifen" auf mehrere Objekte.

Original

Mit horizontalen "Streifen"

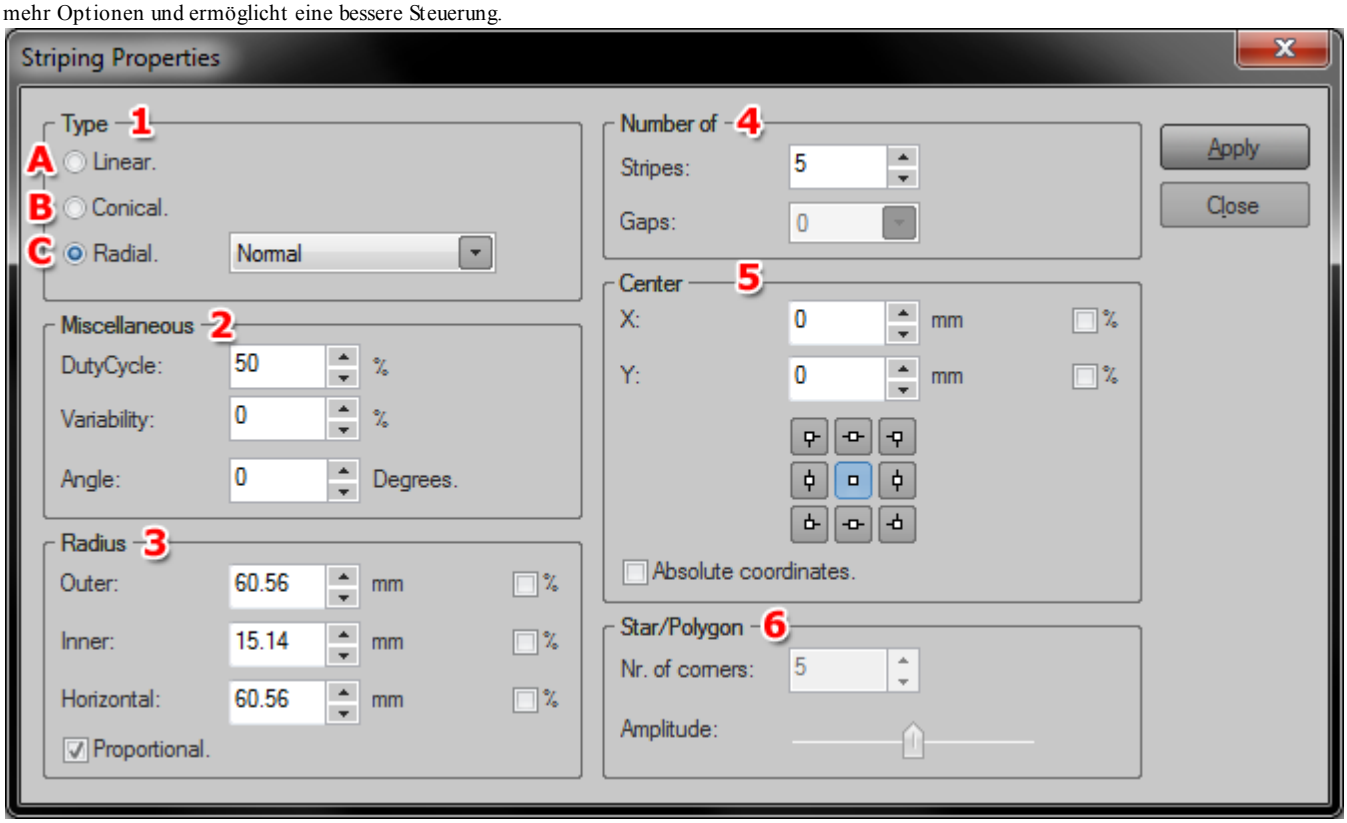
Mit horizontalen und vertikalen "Streifen"

Mit horizontalen, vertikalen und radialen "Streifen"

Anwenden eines Streifens

Markieren Sie die Objekte, auf die Sie einen "Streifen" anwenden möchten. Klicken Sie anschließend im Menü "Effekte" auf "Streifen" und dann auf eines der Untermenüs.

Der zuletzt verwendete "Streifen" wird auf die markierten Objekte angewendet. Zum Anpassen dieses "Streifens" klicken Sie im Kontextmenü auf "Eigenschaften". Sie können den "Streifen" auch mithilfe von Kontrollknoten direkt auf dem Bildschirm ändern; das Dialogfeld bietet Ihnen jedoch mehr Optionen und ermöglicht eine bessere Steuerung.



Unter "Typ" (1) finden Sie drei Hauptkategorien des "Streifens". Beim Auswählen eines dieser Untertypen werden jeweils andere Optionen im Dialogfeld aktiv.

Originalobjekt. Der zusätzliche schwarze Umriss bezeichnet die Grenze.

A Linear

2 Verschiedenes

Arbeitszyklus

Diese Option bestimmt das Verhältnis zwischen Streifen und Lücken.

Arbeitszyklus: 50 %

Arbeitszyklus: 25 %

Arbeitszyklus: 75 %

Veränderlichkeit

Diese Option bestimmt das Verhältnis zwischen der Breite des ersten und des letzten Streifens.

Veränderlichkeit: 0 %

Veränderlichkeit: 100 %

Winkel

Mit dieser Option können Sie den Winkel festlegen.

Winkel: 0°

Winkel: 45°

4 Anzahl von

Streifen

Die Anzahl der Streifen, die verwendet werden sollen.

Streifen: 4

Streifen: 8

Lücken

Mit dieser Option können Sie festlegen, dass die Funktion "Streifen" eine Lücke hinzufügen oder entfernen soll. So lässt sich besser steuern, wie "Streifen" ein Objekt füllt.

Lücke: 0 – dieselbe Anzahl von Lücken wie von Streifen

Lücke: -1 – eine Lücke weniger

Lücke: +1 – eine zusätzliche Lücke

B Konisch

2 Verschiedenes

Weitere Informationen finden Sie unter "Linear".

Einige Beispiele:

Arbeitszyklus: 50, Veränderlichkeit: 0 %, Winkel: 0°

Arbeitszyklus: 50, Veränderlichkeit: 50 %, Winkel: 15°

Arbeitszyklus: 75, Veränderlichkeit: 0 %, Winkel: 0°

4 Anzahl von

Weitere Informationen finden Sie unter "Linear".

Bei einem konischen "Streifen" können Sie hier nur die Anzahl der Streifen anpassen.

Streifen: 16

5 Mittelpunkt

Hier können Sie den Mittelpunkt des "Streifens" mit mehreren Optionen festlegen. Im nachstehenden Beispiel liegt der Mittelpunkt bei x: -50 % und y: +50 %. Sie können Prozentsätze für die Breite und Höhe der Markierung, numerische Werte sowie Koordinaten eingeben, die absolut oder relativ zur Markierung sind.

C Radial

Diese Option kann in "Normal", "Vieleck" und "Stern" unterteilt werden.

2 Verschiedenes

Weitere Informationen finden Sie unter "Linear".

3 Radius

Hier können Sie Werte für den Außen- und Innenradius (vertikaler Radius) und auch für den horizontalen Radius eingeben. Das Verhältnis zwischen Außenradius und horizontalem Radius bestimmt das Seitenverhältnis.

Außen: 100 %, Innen : 5 %, Horizontal : 100 %

Außen: 100 %, Innen : 5 %, Horizontal : 200 %

Außen: 200 %, Innen : 5 %, Horizontal : 100 %

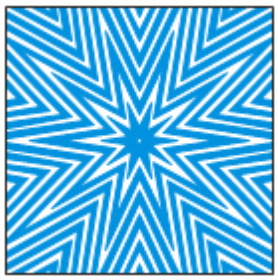
6 Stern/Vieleck

Wenn Sie "Stern" oder "Vieleck" ausgewählt haben, wird diese Optionsgruppe aktiv.

Anzahl der Ecken

Legt die Anzahl der Ecken fest.

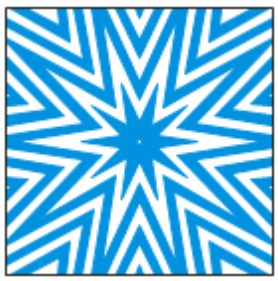
Anzahl der Ecken: 5



Anzahl der Ecken: 10

Amplitude

Diese Einstellung beeinflusst die Innenform von "Stern" oder "Vieleck".



Amplitude: 50 %

Amplitude: 0 %

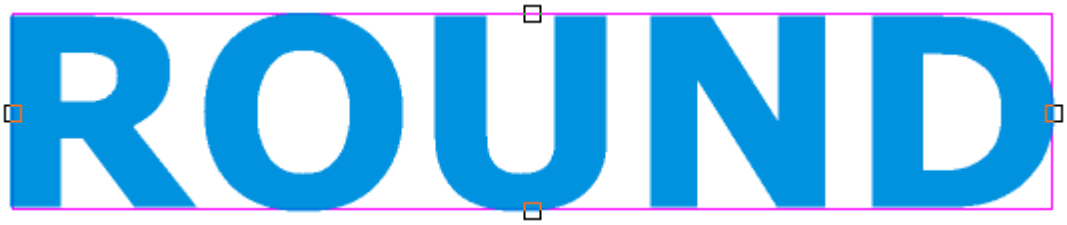
Amplitude: 100 %

"Streifen" ist äußerst vielseitig und kann auf nahezu alle Arten von Objekten angewendet werden. Deshalb sind die Einsatzmöglichkeiten für diese starke Vielzweck-Entwurfsfunktion bei weitem nicht auf Schnittaufgaben beschränkt.

Abrunden

Die Ecken von Vektorformen können abgerundet werden, ohne dabei die ursprünglichen Formen zu verändern. Beim Verbinden einer geraden Linie mit einer Kurve wird die Linie ebenfalls abgerundet. Markieren Sie ein Objekt, dessen Ecken abgerundet werden sollen.

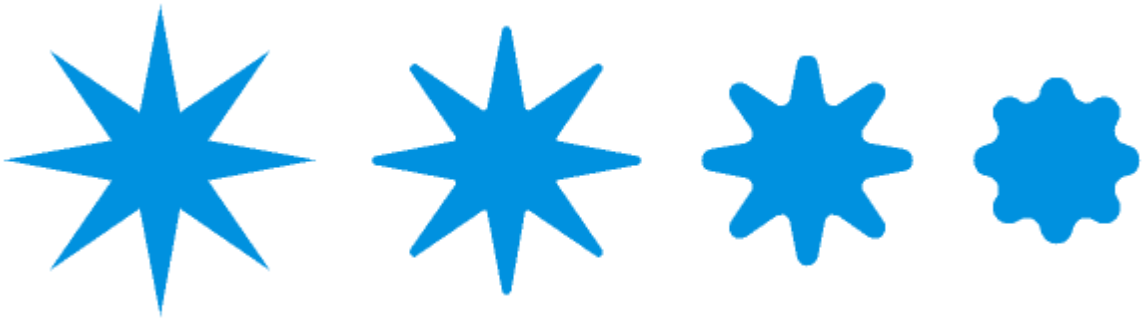
Klicken Sie anschließend im Menü "Effekte" auf die Option "Abrunden".



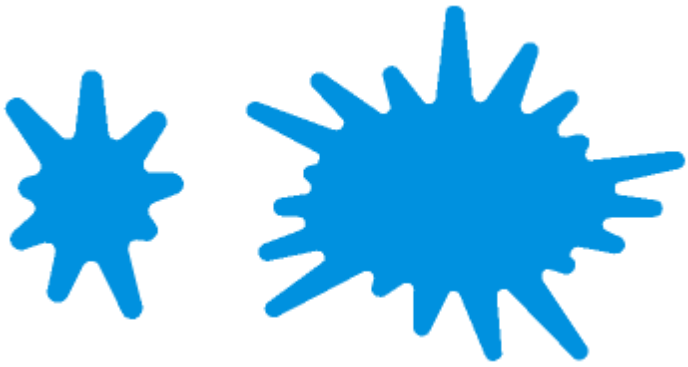
Der Cursor wird zum "Ziehwerkzeug", und um das Objekt herum werden Kontrollknoten zum Abrunden eingeblendet. Die zuletzt verwendeten Einstellungen für "Abrunden" werden automatisch angewendet. Sie können den Effekt "Abrunden" auch über ein Dialogfeld anpassen; dann steht Ihnen eine zusätzliche Auswahl zwischen abgerundeten Ecken und "abgeschrägten" Ecken zur Verfügung.

Durch verstärkte Anwendung dieses Effekts können Sie sogar völlig neue Formen erstellen.

Der Effekt "Abrunden" lässt sich auf alle Vektorobjekte anwenden. Auf diese Weise können auch Standardobjekte, wie der "Stern", zum Erstellen neuer Formen verwendet werden.



Da die Originalformen – wie es bei allen anderen Effekten zutrifft – durch den Effekt "Abrunden" nicht verändert werden, können Sie das Original mit STRG+KLICKEN oder über den Objekt-Manager anpassen.



Vorlagen

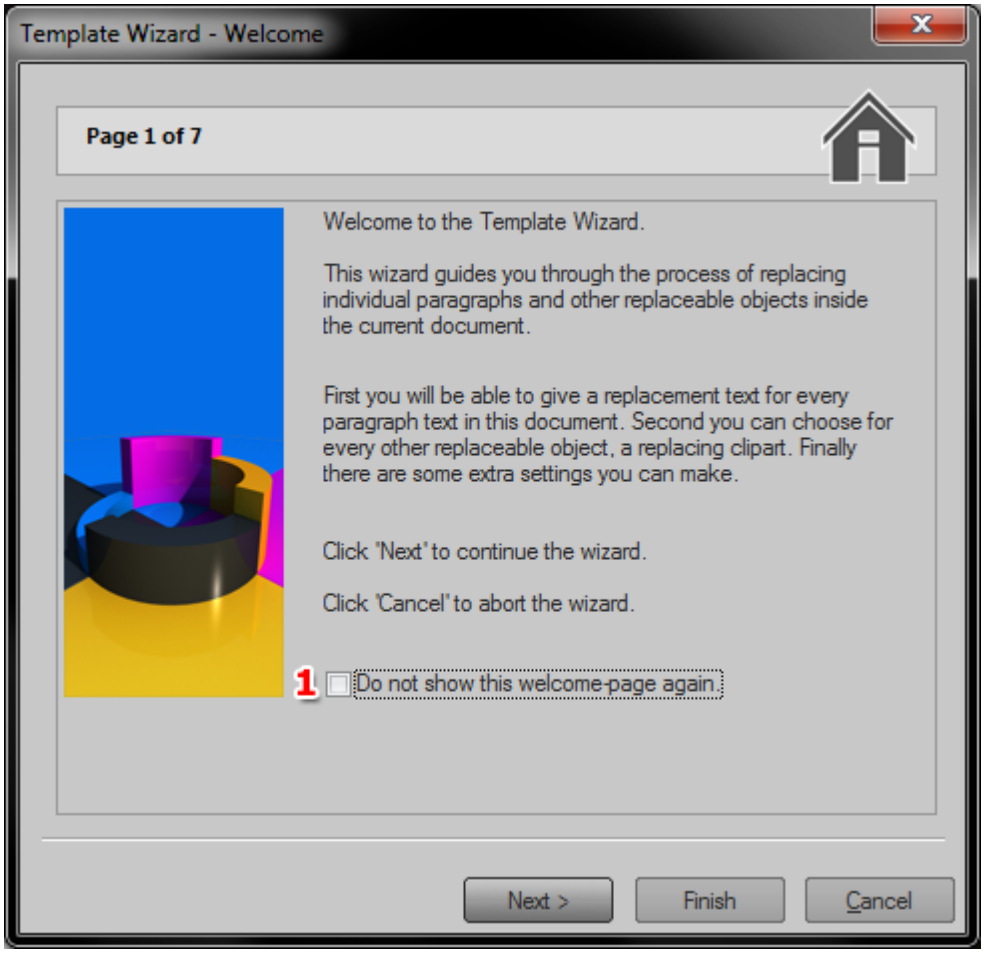
Vorlagenassistent

Sie können mit den Vorlagenassistenten im Handumdrehen eine der im Lieferumfang enthaltenen Vorlagen oder eine benutzerdefinierte Vorlage ändern. Sie können Text und Objekte in einer Vorlage ändern, indem Sie einen neuen Text eingeben oder eine andere ClipArt-Datei auswählen. Sie können über den Vorlagenassistenten sogar Bemaßungen und die Seitengröße ändern. Außerdem können Sie eine Seite vervielfältigen oder mit Kopien einer Vorlage füllen.

Klicken Sie im Menü "Datei" auf "Neu aus Vorlage", um den Vorlagenassistenten aufzurufen. Zuerst wird ein Dialogfeld aufgerufen, in dem Sie über die Vorschau der Vorlagen zu einer Vorlagendateien navigieren können.

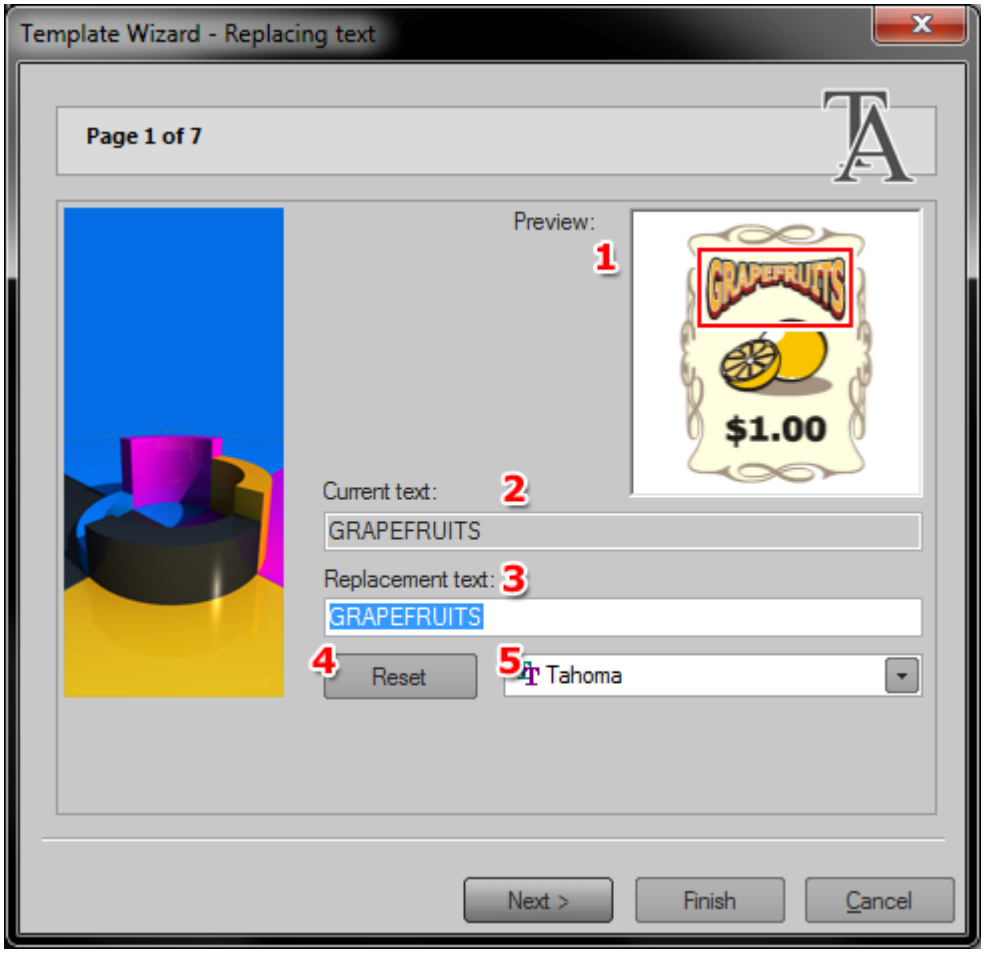
1 Favoriten. Wenn Sie auf das Pluszeichen (+) klicken, können Sie den derzeit ausgewählten Ordner Ihren Favoriten hinzufügen. Wenn Sie das Dialogfeld das nächste Mal öffnen, können Sie direkt einen Ordner aus der Liste der Favoriten auswählen.
2 Hier können Sie den Ordner auf Ihrem System durchsuchen.
3 Hier können Sie die Vorschau der Vorlagendateien im derzeit ausgewählten Ordner anzeigen.

Wählen Sie die gewünschte Vorlage, und klicken Sie anschließend auf "OK".


Template Wizard - Welcome
Page 1 of 7
Welcome to the Template Wizard.
This wizard guides you through the process of replacing individual paragraphs and other replaceable objects inside the current document.
First you will be able to give a replacement text for every paragraph text in this document. Second you can choose for every other replaceable object, a replacing clipart. Finally there are some extra settings you can make.
Click 'Next' to continue the wizard.
Click 'Cancel' to abort the wizard.
1
Do not show this welcome page again.
Next >
Finish
Cancel

Wenn Sie den Vorlagenassistenten zum ersten Mal öffnen, wird ein Begrüßungsbildschirm angezeigt. Es steht Ihnen eine Option zur Verfügung, über die Sie festlegen können, dass dieser Begrüßungsbildschirm zukünftig nicht mehr angezeigt wird (1). Die Anzahl der Seiten für den Assistenten hängt von Ihren Auswahloptionen und der Anzahl der austauschbaren Objekte in der ausgewählten Vorlage ab.

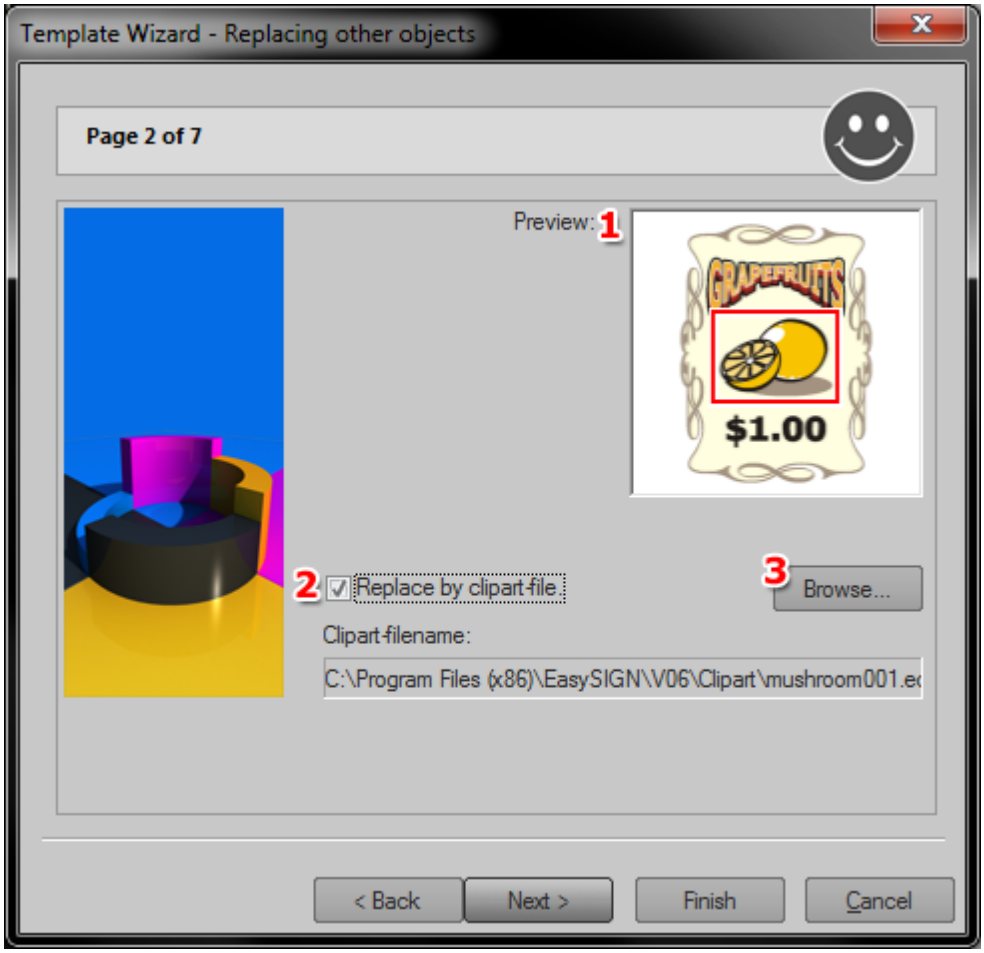
Der Assistent zeigt für jeden Text eine Seite an, der die Replaceable-Eigenschaft enthält. Sie können auf dieser Seite den Text und die Schriftart ändern.



1 Zeigt in einer Vorschau die Textposition in der Vorlage an.
2 Der Text in der Vorlage.
3 Geänderter Text.
4 Stellt den ursprünglichen Text wieder her.
5 Ändert die Schriftart.

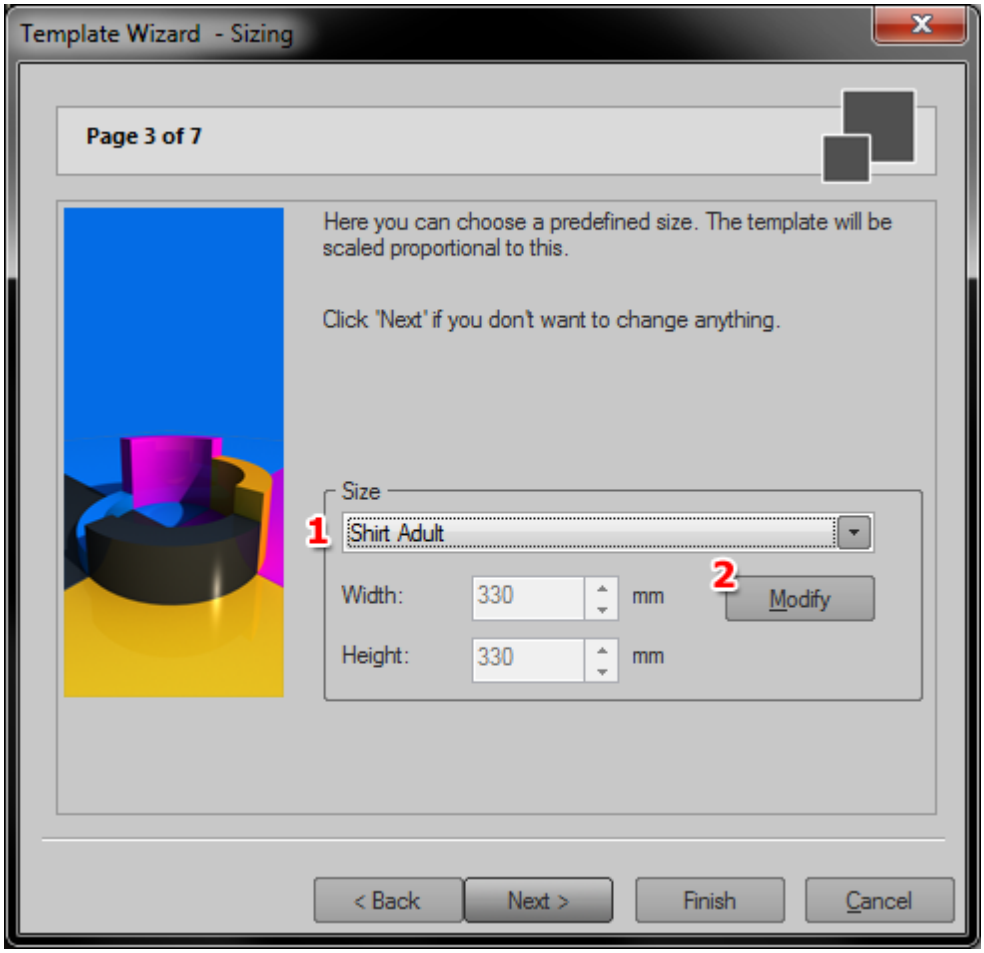
Wenn eine Schriftart auf Ihrem System nicht installiert ist, wird ein Fragezeichen in der Liste angezeigt. Sie sollten in diesem Fall die fehlende Schriftart durch eine vorhandene ersetzen.

Wenn alle Textobjekte in der Vorlage verarbeitet sind, wird eine Seite mit austauschbaren ClipArt-Grafiken (falls diese in der Vorlage vorhanden sind) angezeigt.

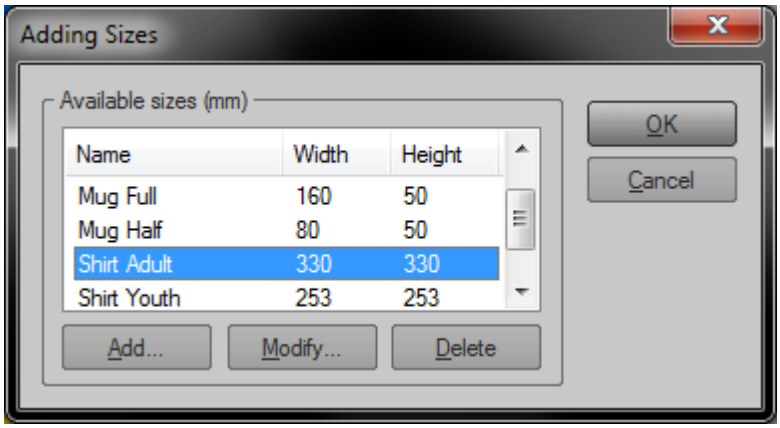


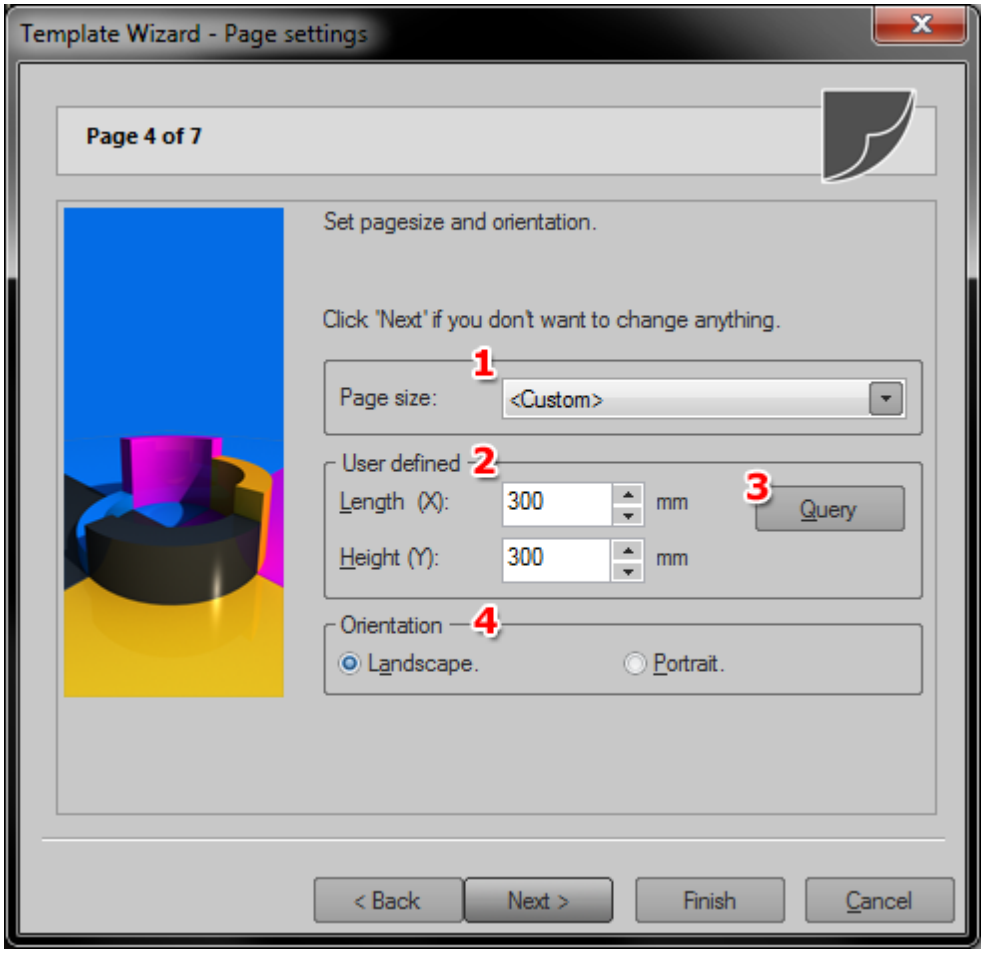
1 Zeigt in einer Vorschau die ClipArt-Position in der Vorlage an.
2 Hier können Sie festlegen, ob die ClipArt ersetzt werden soll.
3 Öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie ClipArt suchen und auswählen können.

Wenn Sie keine weiteren ClipArt-Grafiken auswählen, wird die ClipArt aus der Vorlage verwendet.



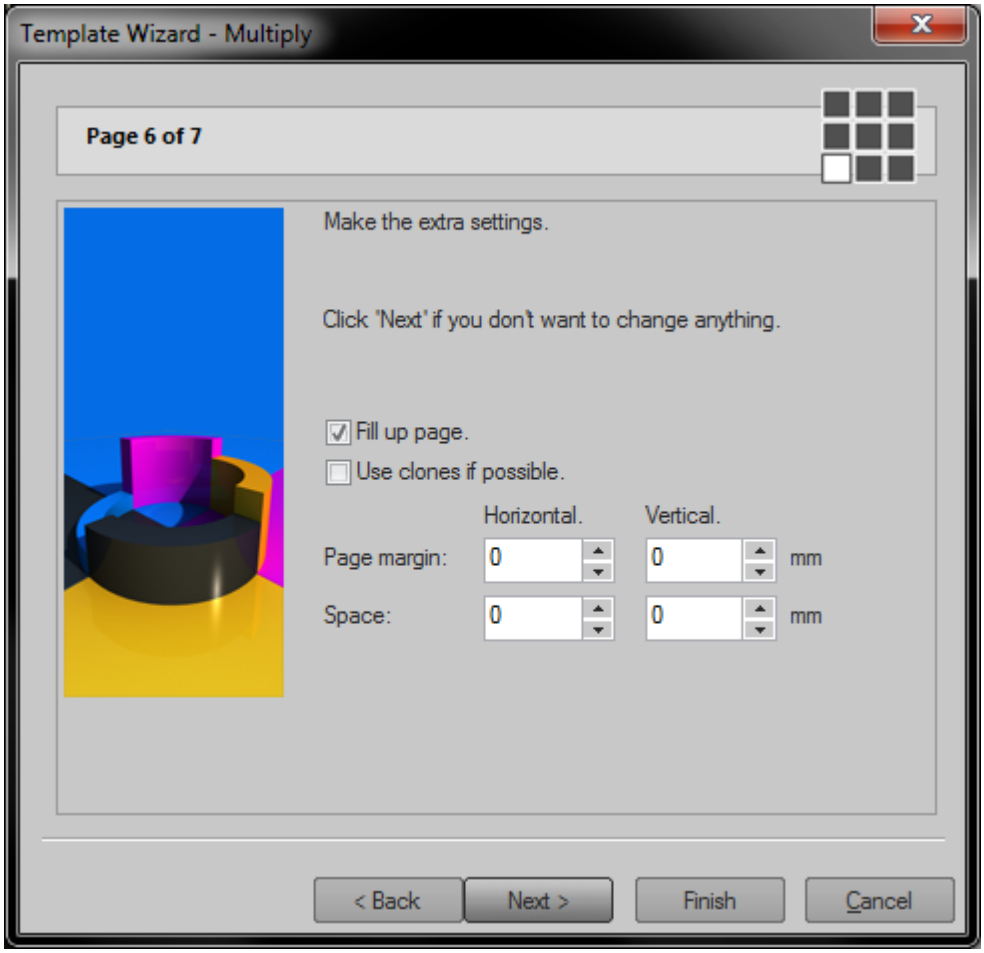
1 Eine vordefinierte Bemaßung für die Vorlage auswählen.
2 Eigene vordefinierte Bemaßungen eingeben.





1 Eine vordefinierte Seitengröße auswählen.
2 Eine benutzerdefinierte Seitengröße auswählen.
3 Seitengrößen von Ihren Ausgabegeräten abfragen.
4 Ausrichtung auswählen.

Wenn Sie keine Eigenschaft ändern, wird die Seitengröße und Ausrichtung aus der Vorlage verwendet.



Hier können Sie die Vorlage vervielfältigen, indem Sie die Anzahl eingeben oder die benötigte Anzahl der Vorlagen für die ausgewählte Seitengröße vom Programm berechnen lassen. Sie können außerdem den Seitenrand und den Abstand zwischen den Vorlagen auswählen.

Wenn Sie keine Eigenschaft ändern, wird eine Kopie der Vorlage verwendet.

Erstellen eigener Vorlagen

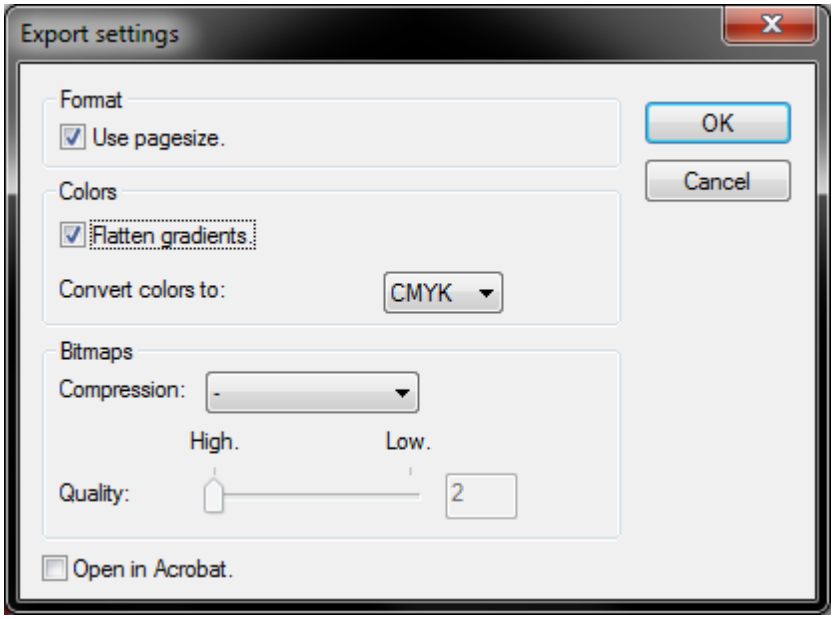
Sie können im Handumdrehen eigene Vorlagen erstellen. Jeder neue Text, den Sie in das Arbeitsblatt eingeben, ist automatisch austauschbar. Sie können diese Funktion deaktivieren. Klicken Sie hierzu im Menü "Anordnen" auf "Vorlagen" und anschließend auf "Nicht austauschbar". Wenn Texte oder Objekte grundsätzlich austauschbar werden sollen, klicken Sie im Menü "Anordnen" auf "Vorlagen" und anschließend auf "Austauschbar machen".
Speichern Sie jetzt das Arbeitsblatt als Vorlage. Klicken Sie hierzu im Menü "Datei" auf "Speichern unter" und anschließend auf "Vorlage". Wenn Sie diese Datei über den Befehl "Neu aus Vorlage" im Menü "Datei" öffnen, wird im Assistenten jeweils eine Seite für die Texte und Objekte angezeigt, bei denen für die Replaceable-Eigenschaft TRUE gilt.

Spezielle Import- und Exportfunktionen

Adobe™ PDF-Export

Sie können ein beliebiges Arbeitsblatt aus EasySIGN in eine PDF-Datei (Portable Document Format) exportieren. Beachten Sie jedoch, dass nur die Objekte richtig exportiert werden können, die auf einer Seite platziert sind. Im PDF-Format können keine Objekte außerhalb einer Seite eingefügt werden.

Klicken Sie im Menü "Datei" auf "Exportieren". Klicken Sie in dem Dialogfeld für den Dateityp auf den Filter "Portable Document Format (*.PDF)", und geben Sie den Namen der PDF-Datei an, die exportiert werden soll. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Exportieren" klicken, wird folgendes Dialogfeld angezeigt:



1 **Farbverläufe**
Verwenden Sie die nachstehenden Vektoren.
PDF verwendet ein eigenes kompaktes Verfahren zum Verarbeiten von Farbverläufen. Diese Farbverläufe sind wesentlich kleiner als Vektorfarbverläufe und nie mit den Farbverläufen in Ihrem Arbeitsblatt identisch. Wenn diese Farbverläufe mit den Farbverläufen auf dem Arbeitsblatt identisch sein sollen, geben Sie einen Wert an, der höher als die Inkremente für die Verlaufsfüllung Ihres Arbeitsblatts ist. Die Standardeinstellung von 300 Schritten ist ausreichend.

Farbverläufe konvertieren in
PDF erkennt nur die Farbräume RGB und CMYK. Wenn Sie eine HSB-Regenbogenfüllung in Ihrem Arbeitsblatt verwenden, müssen Sie diese in einen der eingangs erwähnten Farbräume umwandeln. CMYK ist in der Regel das beste und genaueste Verfahren.

2 **Bitmaps**
Komprimierung
Sie können entweder keine Komprimierung oder eine JPG-Komprimierung festlegen. Wenn Sie die PDF-Datei an eine Druckerei weiterleiten, ist die Option "Keine" am besten geeignet. Die PDF-Datei ist wesentlich größer als eine komprimierte Datei. Die Bitmaps in Ihrem Arbeitsblatt sind dann jedoch mit der Darstellung auf Ihrem Arbeitsblatt identisch. Bei einer Komprimierung können Daten verloren gehen.

Qualität
Hier können Sie den Komprimierungsgrad festlegen.

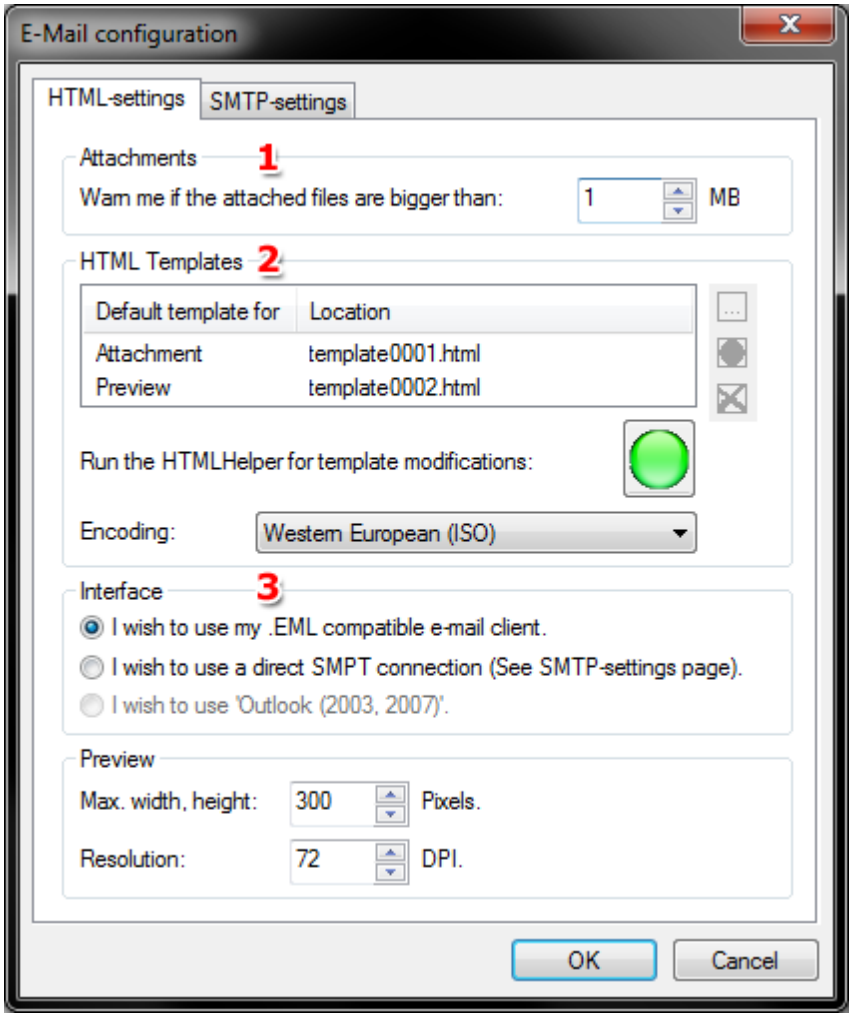
E-Mail

E-Mail-Konfiguration

Über das E-Mail-System von EasySIGN können Sie Ihrem Kunden schnell und mühelos ein aktives Arbeitsblatt als Anlage zu einer E-Mail oder aber eine Vorschau zur Genehmigung senden.

Bevor Sie diese Funktionalität jedoch nutzen können, müssen Sie einige Einstellungen anpassen. Klicken Sie im Menü "Datei" auf "Senden an" und dann auf "E-Mail-Einstellungen".

Registerkarte "HTML-Einstellungen"



1 Hier können Sie festlegen, wann eine Warnung angezeigt werden soll, wenn die Anlagen zu groß sind. Denken Sie daran, dass die meisten Dienstanbieter bei E-Mails eine Größenbegrenzung erzwingen und dass auch Ihre Kunden keine E-Mails von mehreren MB Größe empfangen möchten.

2 HTML

Anlage:
Hier können Sie auswählen, ob Sie beim Senden des Arbeitsblattes als Anlage eine HTML-Vorlage verwenden möchten und wenn ja, welche.

Vorschau:
Hier können Sie die Vorlage auswählen, die Sie beim Senden des Arbeitsblattes als Vorschau verwenden möchten.

Codierung:
Hier können Sie den Ländercode für Ihre Region auswählen.
Diese Auswahl muss der Einstellung in der verwendeten HTML-Vorlage entsprechen.
Sehen Sie sich dazu die Beispiele für die Standardeinstellungen und die mitgelieferten Vorlagen an.

3 Schnittstelle

EML-kompatibel:
Mit dieser Option wird die E-Mail in der jeweiligen EML-kompatiblen Anwendung geöffnet. Bei den meisten Computern ist dies Outlook Express™.
Die Option bietet den Vorteil, dass Sie den Inhalt der E-Mail vor dem Senden beliebig bearbeiten können.
Sie können die Einstellungen auf der Registerkarte "SMTP-Einstellungen" ignorieren, sollten jedoch die entsprechenden Einstellungen in der EML-kompatiblen Anwendung anpassen.

Direkte SMTP-Verbindung:
Mit dieser Option wird die E-Mail in der Arbeitsumgebung von EasySIGN geöffnet. Sie können die Auswahl der Vorlage vor dem Senden der E-Mail ändern. Wenn Sie diese Option wählen, müssen Sie auch die Einstellungen auf der Registerkarte "SMTP-Einstellungen" anpassen.

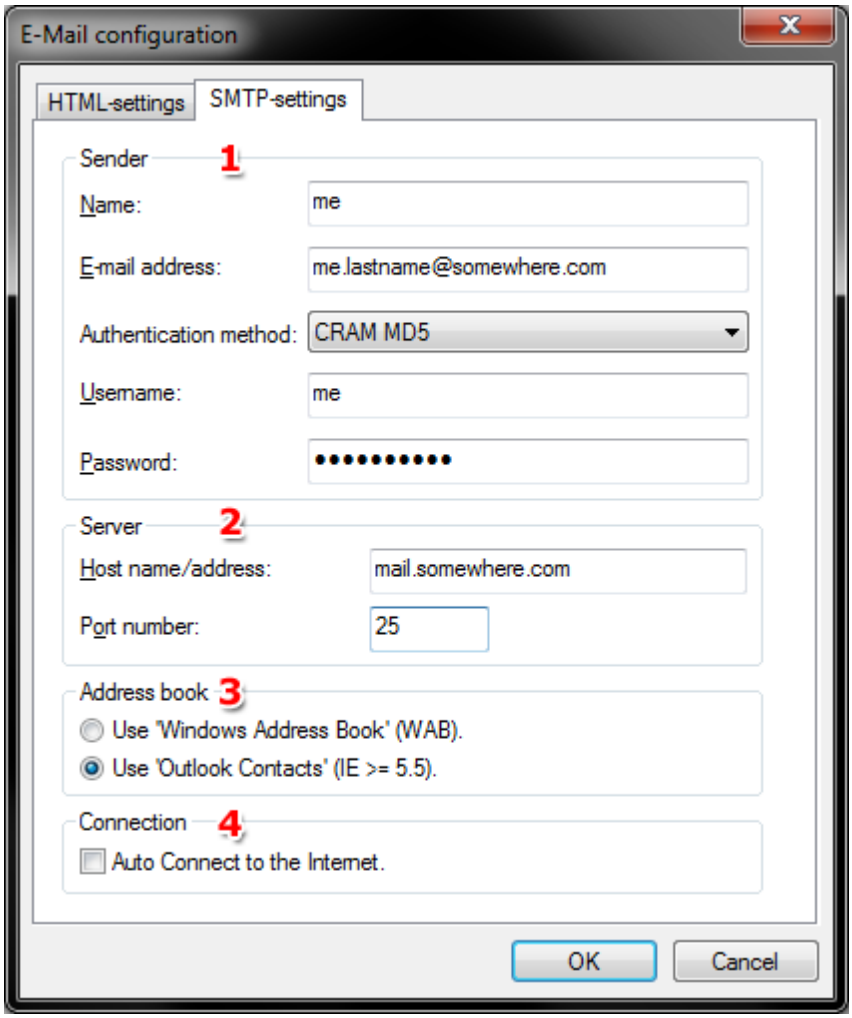
4 **Vorschau**:
Geben Sie hier die maximale Breite in Pixel sowie die Auflösung für die Arbeitsblattvorschau ein.

Registerkarte "SMTP-Einstellungen"

Passen Sie die Einstellungen auf dieser Registerkarte nur an, wenn Sie auf der Registerkarte "HTML-Einstellungen" die Option "Direkte SMTP-Verbindung" gewählt haben.

Dies trifft nur zu, wenn Sie keinen Zugriff auf einen EML-kompatiblen Client wie Outlook Express haben oder wenn Sie diesen Client nicht verwenden möchten. Falls dabei Probleme auftreten sollten, wenden Sie sich an Ihren Dienstanbieter. Er kann Ihnen die erforderlichen Informationen liefern.

Wenn Sie diese Software in einem Unternehmensnetzwerk mit Exchange Server einsetzen, wenden Sie sich an Ihren Netzwerkadministrator.



1 **Absender**

Name:
Geben Sie hier den Namen ein, der im Feld "Von" einer E-Mail angezeigt wird. Dies ist häufig der Name des

Unternehmens.

E-Mail-Adresse:
Geben Sie hier Ihre E-Mail-Adresse ein.

Authentifizierungsmethode:
Das von Ihrem Dienstanbieter verwendete Anmeldungsverfahren.
Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

NONE: Wählen Sie diese Option, wenn Ihr Dienstanbieter anonyme Anmeldung unterstützt. Dies ist nur selten der Fall.

CRAM MD5: Diese Methode ist für die Anmeldung an einem LDAP-Server erforderlich.

AUTH LOGIN: Dies ist die gebräuchlichste Methode. Benutzername und Kennwort werden verschlüsselt gesendet.

PLAIN LOGIN: Nahezu identisch mit AUTH LOGIN, außer dass Benutzername und Kennwort unverschlüsselt gesendet werden. Von der Wahl dieser Option wird abgeraten.

Benutzername:
Geben Sie hier Ihren Benutzernamen ein. Diese Angabe ist im Schreiben Ihres E-Mail-Dienstanbieters zu finden. Wenden Sie sich andernfalls an den Dienstanbieter.

Kennwort:
Geben Sie hier Ihr Kennwort ein. Diese Angabe ist ebenfalls im Schreiben Ihres Dienstanbieters zu finden. Wenn Sie das Kennwort dort nicht finden können oder es geändert haben, sollten Sie sich an den Dienstanbieter wenden.

2 **Server**

Hostname/-adresse:
Geben Sie hier den Namen des SMTP-Servers ein. Dies ist häufig der Name 'smtp.domain.com', in dem Sie die Angabe 'domain' durch den Namen Ihres Dienstanbieters ersetzen müssen. Sehen Sie dazu das Schreiben des Dienstanbieters. Wenn Sie in einem Unternehmensnetzwerk arbeiten, können Sie die IP-Adresse oder den WINS-Namen des Servers eingeben.

Anschlussnummer:
Geben Sie hier die Anschlussnummer ein, die vom SMTP-Server für den Empfang von E-Mails verwendet wird. Dies ist oft Anschluss 25. Falls Probleme auftreten, wenden Sie sich an Ihren Dienstanbieter.

3 **Adressbuch**

WAB:
Wählen Sie diese Option, wenn Sie das Windows™-Adressbuch verwenden möchten.

Outlook™-Kontakte:
Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Kontaktliste in Outlook™ verwenden möchten.

4 **Verbindung**:
Aktivieren Sie diese Option, um festzulegen, dass Sie vom Programm automatisch bei Ihrem Dienstanbieter angemeldet werden möchten, wenn noch keine geöffnete Verbindung vorhanden ist.

HTML-Vorlagen für E-Mails

Für das E-Mail-System von EasySIGN werden HTML-Vorlagen verwendet. Mithilfe einer HTML-Vorlage können Sie alle erforderlichen Unternehmensinformationen in die Präsentation eines Entwurfs bei Ihren Kunden einbeziehen.

Während der Installation von EasySIGN werden mehrere HTML-Beispielvorlagen im Unterverzeichnis "\HtmlTemplates" des Programmverzeichnisses installiert. Diese Vorlagen enthalten so genannten 'Pseudotext' (der als Platzhalter für Ihren eigenen Text dient) und ein Beispiellogo. Bilder wie das Beispiellogo sind im Unterverzeichnis "\HtmlTemplates\images\" gespeichert. Vor ihrer Verwendung sollten Sie eine Vorlage anpassen; andernfalls sind Ihre Kunden irritiert, wenn sie den Pseudotext der Beispiele lesen müssen. Sie können einen Test ausführen, indem Sie sich selbst eine vorhandene Vorlage per E-Mail senden.

Anpassen/Erstellen einer HTML-Vorlage

Eine HTML-Vorlage können Sie ganz nach Belieben anpassen oder erstellen. Sie muss mindestens den folgenden Text (wörtlich) enthalten:

```
<<|InsertWorksheetImageHere|>>
```

Mithilfe dieses Textes wird die Stelle in der Vorlage gekennzeichnet, an der die Arbeitsblattvorschau (Bild) vom Programm ersetzt werden soll.

Es gibt eine weitere Kennzeichnung (Platzhalter), mit der Sie einer E-Mail vor dem Versand zusätzlichen Nicht-Standardtext hinzufügen können. Dieser Text wird in der E-Mail immer an der gleichen Stelle angezeigt und in der Vorlage durch den folgenden Text (wörtlich) gekennzeichnet:

<<|InsertAdditionalBodyHere|>>

Zu beachtende Punkte

Zur Vermeidung von Problemen müssen Sie auf die Verwendung der korrekten HTML-Syntax achten. Der Einsatz eines professionellen HTML-Editors, wie z. B. "Dreamweaver™", wird empfohlen. Falls bei der Konvertierung der HTML-Vorlage in eine E-Mail Probleme auftreten, überprüfen Sie zunächst die HTML-Syntax. Falsche Syntax ist nämlich meistens die Ursache für dieses Problem.

Da die HTML-Vorlage nur einmal erstellt werden muss, können Sie ein externes Büro mit der Erstellung beauftragen, wenn Sie mit HTML nicht genügend vertraut sind.

Falls Ihnen keine der vorstehenden Optionen zusagt, können Sie die HTML-Standardvorlage "basic.htm" verwenden.
Diese Vorlage enthält nur eine Kennzeichnung (Platzhalter) für die Arbeitsblattvorschau und eine für den zusätzlichen Text. Im E-Mail-Dialogfeld von EasySIGN können Sie diesen Platzhalter für jede neue E-Mail nach Belieben mit Ihrem eigenen Text ausfüllen.

Ich verwende bereits andere E-Mail-Vorlagen. Wie soll ich nun vorgehen?

Falls in Ihrem Unternehmen bereits andere E-Mail-Vorlagen , z. B. in Outlook™ (nicht zu verwechseln mit dem kostenlosen Outlook Express™) verwendet werden, können Sie in die Vorlagen mühelos eine Arbeitsblattvorschau einbeziehen. Markieren Sie den Arbeitsblattabschnitt (oder das ganze Arbeitsblatt), den Sie als Vorschau in die Vorlage einbeziehen möchten. Klicken Sie im Menü "Bearbeiten" auf "Spezielles Kopieren" und dann auf "Als Bitmap in die Zwischenablage". Damit wird die Markierung als Bitmap in die Zwischenablage kopiert und kann von dort in eine E-Mail eingefügt werden. Ob Ihnen dieses Menü tatsächlich zur Verfügung steht, hängt von Ihrem Lizenztyp für EasySIGN ab.

Einrichten von E-Mail

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um das E-Mail-System von EasySIGN einzurichten.

Schritt 1

Passen Sie die erforderlichen Einstellungen an. Dieser Vorgang muss nur einmal ausgeführt werden. Informationen hierzu finden Sie im Kapitel "E-Mail-Konfiguration".

Schritt 2

Erstellen Sie eine HTML-Vorlage, die mit Ihrem Unternehmensstil übereinstimmt. Dieser Vorgang muss nur einmal ausgeführt werden. Informationen hierzu finden Sie im Kapitel "HTML-Vorlagen für E-Mails".

Schritt 3

Senden Sie das aktive Arbeitsblatt als Anlage
Diese Option empfiehlt sich nur, wenn der Empfänger ebenfalls ein lizenzierter Benutzer von EasySIGN ist. Andernfalls kann ein Benutzer, dem Sie einen Entwurf präsentieren möchten, mit einer EasySIGN-Datei als Anlage zu einer E-Mail nichts anfangen. Verwenden Sie in diesem Fall die zweite Methode für die Präsentation beim Kunden.

Klicken Sie im Menü "Datei" auf "Senden an" und dann auf "E-Mail-Empfänger (als Anlage)".

Wenn ein EML-kompatibler E-Mail-Client zur Verfügung steht
Der EML-kompatible Client wird mit dem aktuellen Arbeitsblatt als Anlage geöffnet. Wenn Sie diese Option gewählt haben, wird eine Vorlage für den Textkörper der E-Mail verwendet.

Wenn eine direkte SMTP-Verbindung zur Verfügung steht
In EasySIGN wird ein Dialogfeld für die Eingabe von E-Mail-Einstellungen (z. B. in den Feldern "An", "Cc" und "Bcc") geöffnet. Hier können Sie auch eine Vorlage für den E-Mail-Text auswählen.
Das dafür erforderliche Verfahren wird weiter unten im Abschnitt "Dialogfeld für SMTP" beschrieben.

Wenn Sie bei dieser Methode keine Vorlage verwenden, müssen Sie das Feld "Zusätzlicher Text" nicht ausfüllen, da dieses Feld nur im Zusammenhang mit Vorlagen benötigt wird.

Senden Sie das aktive Arbeitsblatt (oder einen Teil davon) als Vorschau an Ihren Kunden
Verwenden Sie diese Option, wenn Sie Ihrem Kunden eine Vorschau zur Genehmigung senden möchten. Dann wird die Vorschau für jeden Benutzer angezeigt, der über einen HTML-fähigen E-Mail-Client verfügt (was auf fast jeden modernen E-Mail-Client zutrifft).

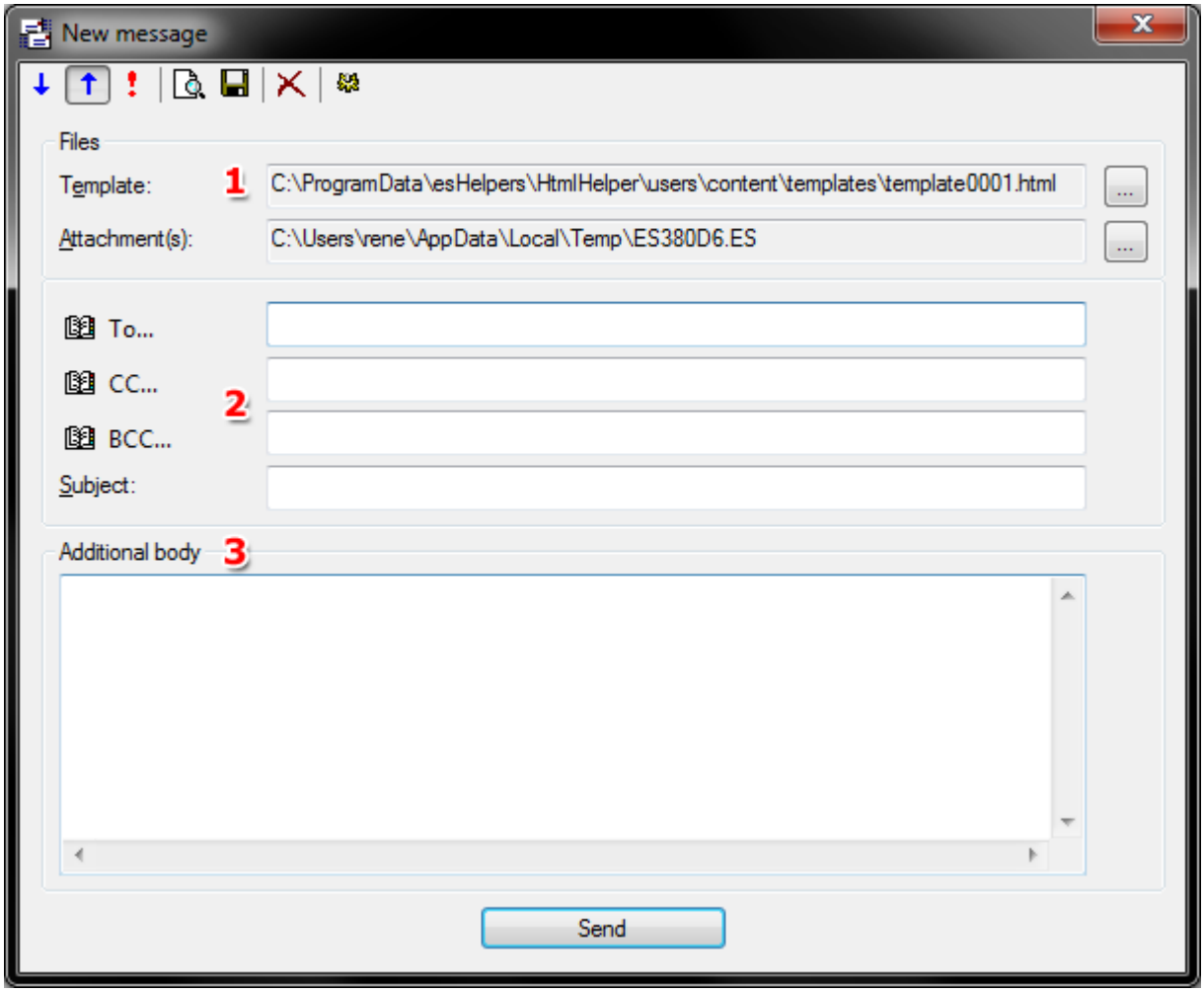
Klicken Sie im Menü "Datei" auf "Senden an" und dann auf "E-Mail-Empfänger (Vorschau in Vorlage)".

Wenn ein EML-kompatibler E-Mail-Client zur Verfügung steht
Der EML-kompatible Client wird mit einer Vorschau des aktuellen Arbeitsblattes an der Position des Platzhalters für Vorschauen (<<|InsertWorksheetImageHere|>>) geöffnet.

Wenn eine direkte SMTP-Verbindung zur Verfügung steht
In EasySIGN wird ein Dialogfeld für die Eingabe von E-Mail-Einstellungen (z. B. in den Feldern "An", "Cc" und "Bcc") geöffnet. Hier können Sie auch eine Vorlage für den E-Mail-Text auswählen. In der endgültigen E-Mail wird der Platzhalter für Vorschauen durch eine Vorschau des aktiven Arbeitsblattes ersetzt.
Das dafür erforderliche Verfahren wird im nächsten Abschnitt, "Dialogfeld für SMTP", beschrieben.

Dialogfeld für SMTP

Die nachstehende Abbildung zeigt das Dialogfeld für SMTP und die zugehörigen Komponenten.



E-Mail-Priorität "Niedrig"

E-Mail-Priorität "Normal"

E-Mail-Priorität "Hoch"

Öffnet eine Vorschau der E-Mail in Internet Explorer™.

Speichert die E-Mail auf Datenträger als EML-Datei.

Leert das Feld "Anlage(n)".

Öffnet das Dialogfeld mit den Einstellungen.

1 **Vorlage**:
Hier können Sie die gewünschte Vorlage auswählen.

2 **Anlage(n)**:
Hier können Sie mögliche Anlagen auswählen.

3 **Informationen**:
Hier können Sie E-Mail-Standardinformationen eingeben. Wenn Sie auf eine der Schaltflächen "An", "Cc" und "Bcc" klicken, wird das Adressbuch geöffnet.

4 **Zusätzlicher Text**:
Dieses Feld ist nur zweckmäßig, wenn Sie in Ihrer HTML-Vorlage den Platzhalter <<|InsertAdditionalBodyHere|>> verwenden. Dann wird der Platzhalter durch den hier eingegebenen Text ersetzt.

Transparenz

Transparenz bei Vektoren und Bitmaps

EasySIGN bietet einige sehr fortgeschrittene, präzise Funktionen zum Anwenden und Verwalten von Transparenz. Transparenz kann auf sämtliche Objekte in einem Arbeitsblatt, darunter Gruppen, Effekte und den Linienstil von Objekten, angewendet werden. Es stehen verschiedene Transparenzmethoden zur Verfügung.

1 Einheitliche Transparenz

2 Transparenz bei Farbverläufen

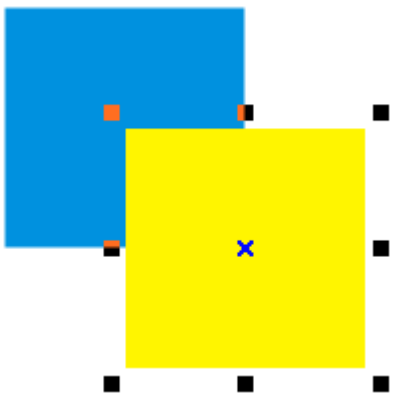
3 Transparenz bei Mustern

4 Transparenz bei Bitmaps unter Verwendung von Alpha-Channels

1: Einheitliche Transparenz

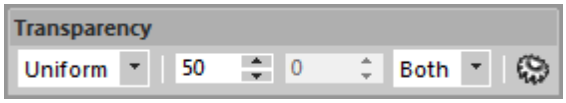
Diese Form von Transparenz kann mit dem folgenden Verfahren auf jedes beliebige Objekt angewendet werden:

Markieren Sie die Objekte, auf die Transparenz angewendet werden soll.



Klicken Sie anschließend in der Werkzeugpalette auf das Transparenzwerkzeug.

Ein verschiebbares Dialogfeld wird eingeblendet, in dem Transparenz verwaltet werden kann.

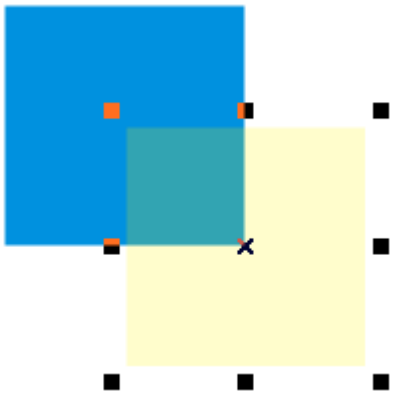


Die Standardtransparenz ist auf "Keine" festgelegt; ändern Sie sie auf "Einheitlich".

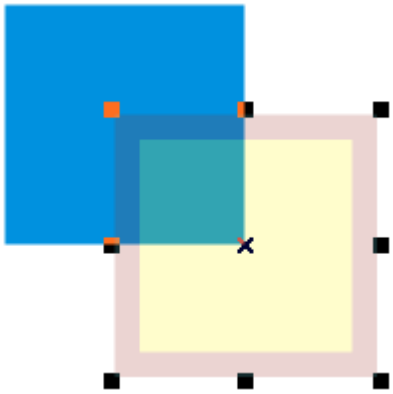
Auf dem Arbeitsblatt wird die Transparenz des Objekts auf den Standardwert 50% geändert. Wenn Sie diesen Wert auf 20% reduzieren, wird das Objekt weniger transparent. Dazu geben Sie den Wert "20" ein und drücken dann die EINGABETASTE.

Wenn Sie den Transparenzwert auf 80% ändern, wird das Objekt fast unsichtbar; beim Wert 100% wird es völlig transparent.

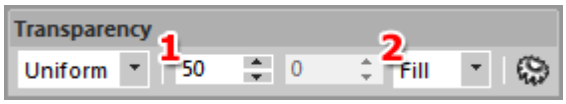
Klicken Sie nun in der Werkzeugpalette auf die Auswahlfunktion (oder drücken Sie die ESC-Taste). Das Dialogfeld für Transparenz wird ausgeblendet und das Objekt erneut markiert.



Wenden Sie als Nächstes einen Linienstil auf das transparente Objekt an.



Wie Sie sehen können, ist der Linienstil ebenfalls transparent. Jetzt werden die Transparenzeigenschaften geändert. Dieses Verfahren umfasst immer die gleichen Schritte: Markieren Sie zuerst das transparente Objekt, und klicken Sie anschließend in der Werkzeugpalette auf das Transparenzwerkzeug.

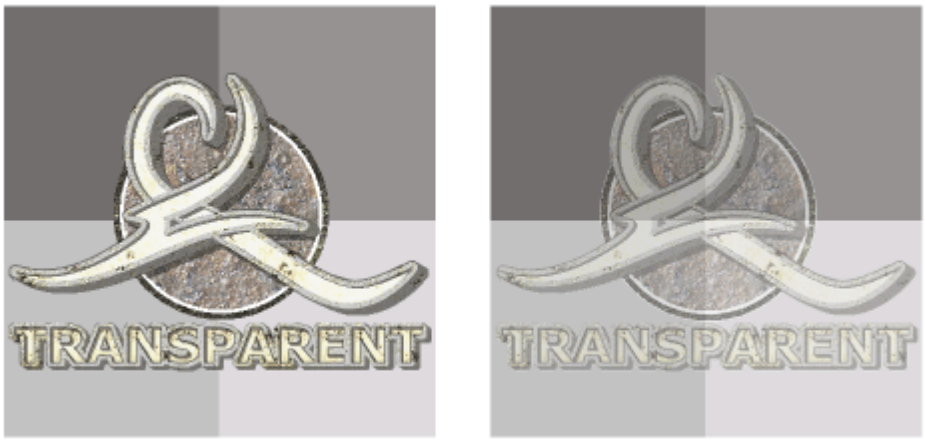


Ändern Sie den Transparenzwert auf "50%" (1).

Klicken Sie im Kombinationsfeld (2) auf "Füllung". Damit ist nur der Füllstil transparent.

Klicken Sie im Kombinationsfeld (2) auf "Stift". Jetzt ist nur der Stiftstil transparent.

Sie können die Transparenz von einem Objekt entfernen, indem Sie es markieren, dann auf das Transparenzwerkzeug und im ersten Kombinationsfeld auf "Keine" klicken.



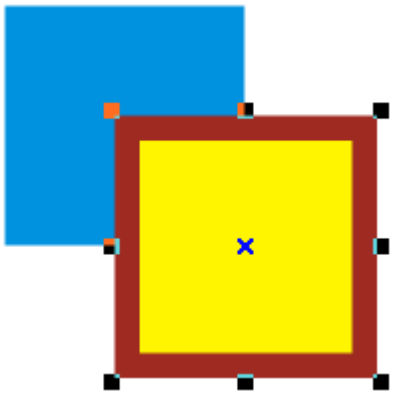
Links wird eine Gruppe komplexer Objekte ohne Transparenz und rechts dieselbe Gruppe mit Transparenz angezeigt.

Transparenz kann auch auf eine Kombination aus Bitmap- und Vektorobjekten angewendet werden.

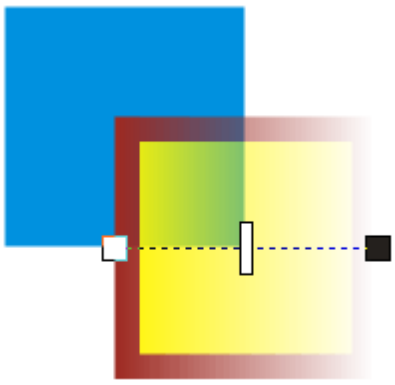
2: Transparenz bei Farbverläufen

Der Arbeitsablauf für das Anwenden einer Transparenz bei Farbverläufen ähnelt demjenigen für einheitliche Transparenz, weist jedoch einige zusätzliche Funktionen auf.

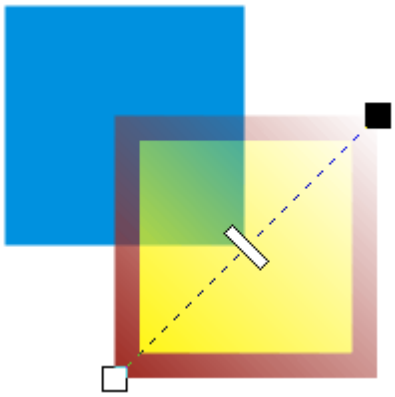
Markieren Sie das Objekt, das transparent werden soll.



Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Transparenzwerkzeug und dann auf eine der Optionen für Transparenz mit Farbverlauf: "Linear", "Radial", "Rechteckig" oder "Konisch".

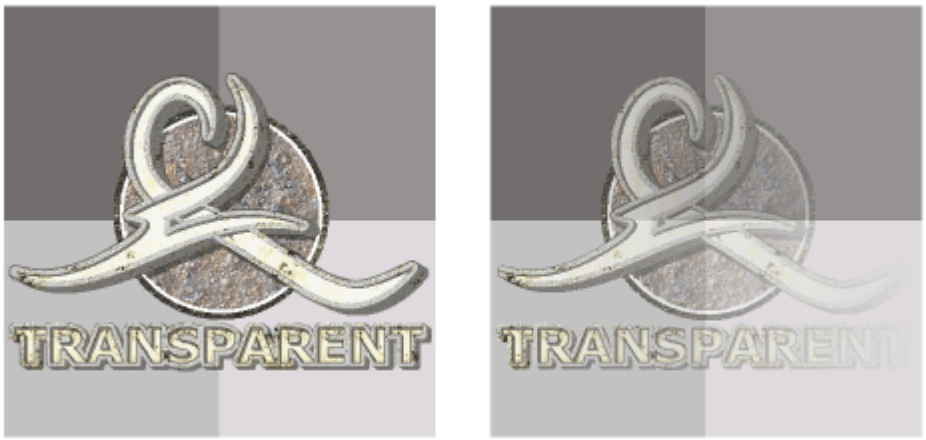


Genauso wie bei den normalen Farbverläufen können Sie Ziehpunkte ziehen, um die Richtung für die Transparenz festzulegen. Dies kann entweder direkt auf dem Bildschirm oder über das Dialogfeld für Farbverläufe geschehen.



Im Dialogfeld für Transparenz stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

1. Wählt verschiedene Transparenztypen aus.
2. Gibt die Anfangstransparenz in Prozent an.
3. Gibt die Endtransparenz in Prozent an.
4. Gibt an, worauf die Transparenz angewendet werden soll: "Füllung", "Stift" oder "Beide".
5. Zusätzliche Optionen. Bei einer transparenten Füllung wird das Dialogfeld für Farbverläufe geöffnet.



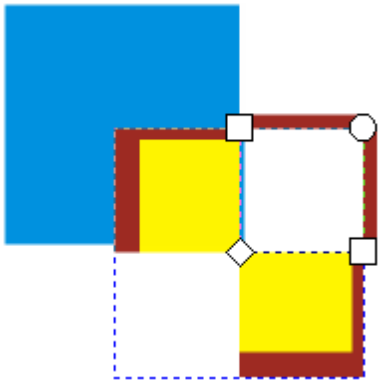
Links wird eine Gruppe komplexer Objekte ohne Transparenz und rechts dieselbe Gruppe mit Transparenz angezeigt.

Transparenz kann auch auf eine Kombination aus Bitmap- und Vektorobjekten angewendet werden.

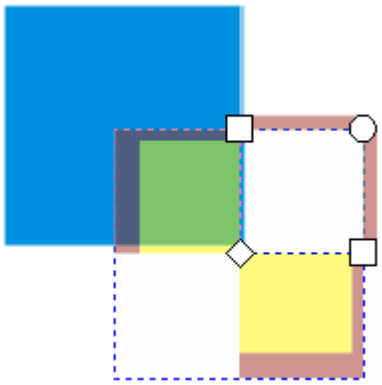
3: Transparenz bei Mustern

Ein transparentes Muster kann ähnlich wie eine einheitliche Transparenz oder eine Transparenz bei Farbverläufen angewendet werden.

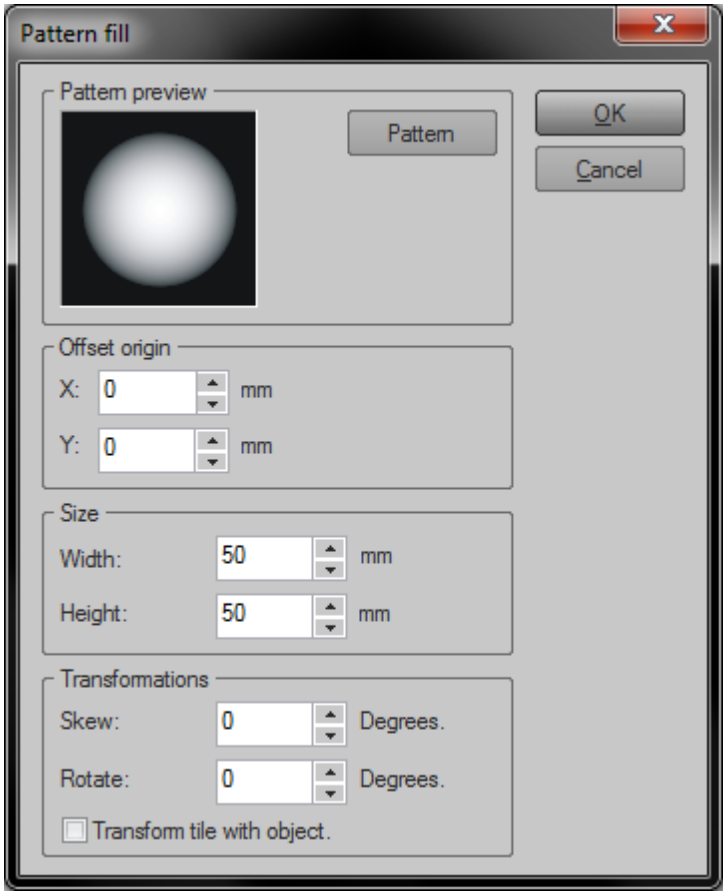
Klicken Sie unter (1) auf "Muster".



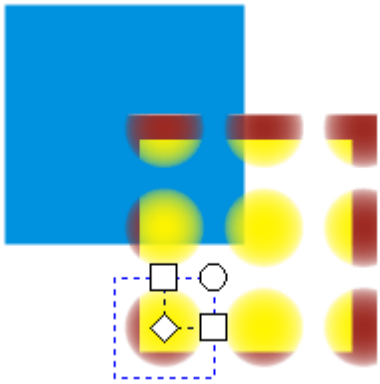
Wenn die Option "Muster" aktiviert ist, wird standardmäßig eine schwarzweiße Bitmap als Transparenzmuster verwendet. Bei Verwendung einer schwarzweißen Bitmap sind im Dialogfeld die Optionen (2) und (3) verfügbar. Damit wird die Dichte der schwarzen und weißen Pixel festgelegt. Im nachstehenden Beispiel wird eine Transparenz von 50% für die weißen Pixel verwendet.



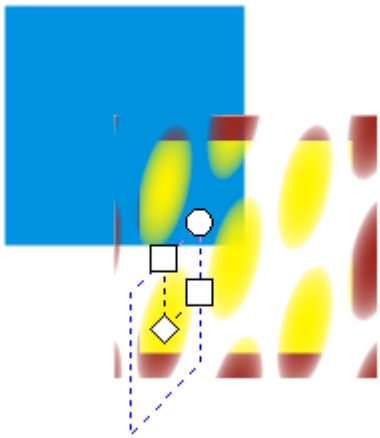
Klicken Sie auf die Schaltfläche für die zusätzlichen Optionen, um das Dialogfeld für Kachelfüllung zu öffnen und ein anderes Transparenzmuster anzuwenden.

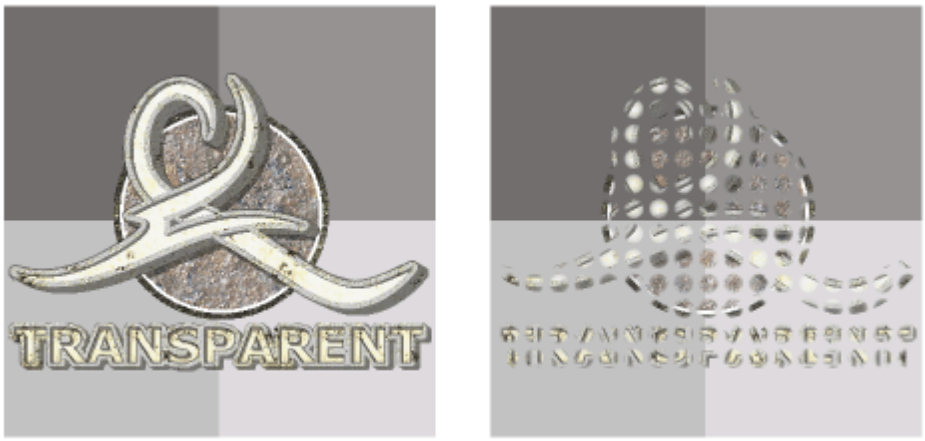


Bei der gewählten Bitmap werden Graustufen verwendet; deshalb sind die Optionen (2) und (3) nicht mehr verfügbar.



Sie können die Optionen direkt auf dem Bildschirm oder über das Dialogfeld für Kachelfüllung ändern.





Links wird eine Gruppe komplexer Objekte ohne Transparenz und rechts dieselbe Gruppe mit Transparenz angezeigt.

Transparenz kann auch auf eine Kombination aus Bitmap- und Vektorobjekten angewendet werden.

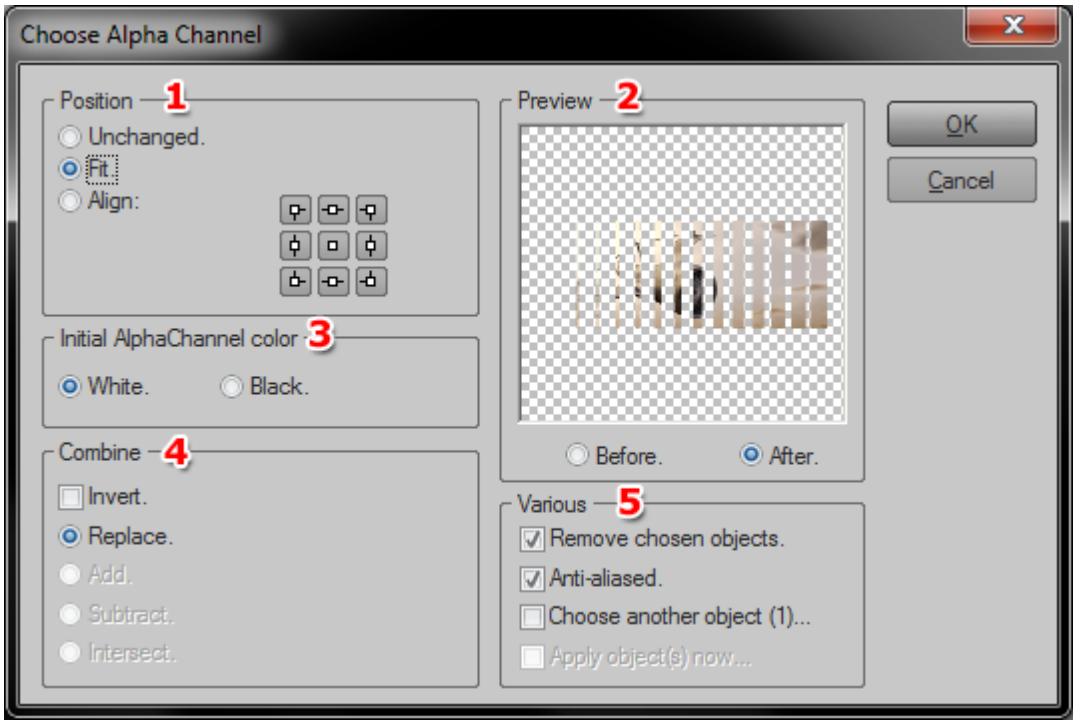
4: Transparenz bei Bitmaps mit Alpha-Channels

EasySIGN unterstützt nicht nur den Import von Bitmaps mit Alpha-Channels, sondern ermöglicht es Ihnen auch, Alpha-Channels selbst zu erstellen. Ein Alpha-Channel kann von jedem nur denkbaren Objekt aus erstellt werden.

Importieren Sie zuerst eine Bitmap. Dies kann eine Bitmap ohne Alpha-Channel sein.

Erstellen Sie anschließend eine einfache Mischung zwischen zwei Rechtecken unterschiedlicher Breite. Diese Mischung muss nicht auf der Bitmap platziert werden, sondern kann sich an einer beliebigen Stelle des Arbeitsblattes befinden.

Markieren Sie die Bitmap, und klicken Sie im Menü "Bitmap" auf "Transparenz" und dann auf "Wählen". Der Mauszeiger ändert seine Form; wählen Sie damit die Mischung aus.

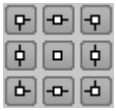


1 Position

Unverändert
Diese Option kann verwendet werden, wenn sich die Objekte für den Alpha-Channel bereits an der richtigen Position auf der Bitmap befinden.

Fit (Angepasst)
Mit dieser Option werden die markierten Objekte für den Alpha-Channel an die Breite und Höhe der Bitmap angepasst.

Ausrichten
Mit dieser Option werden die markierten Objekte für den Alpha-Channel an der Bitmap ausgerichtet. Dazu wird die in der Ausrichtungspalette getroffene Auswahl verwendet.



2 **Vorschau**

Mit dieser Option wird eine Vorschau des Endergebnisses angezeigt; Sie können zwischen "Vorher" und "Nachher" wählen.

3 **Anfangsfarbe für Alpha-Channel**

Mit dieser Option wird das Verhalten des Alpha-Channels für die Stelle festgelegt, an der er von keinen Objekten bedeckt ist. Sie können zwischen Schwarz und Weiß wählen.

4 **Kombinieren**

Invertieren
Mit dieser Option werden alle weißen Objekte in schwarze und alle schwarzen Objekte in weiße Objekte umgewandelt und so die Transparenz effektiv umgekehrt. Außerdem werden Grauwerte berücksichtigt.

Ersetzen
Auf den Alpha-Channel kann eine unbegrenzte Anzahl von Objekten angewendet werden; wenn Sie jedoch diese Option aktivieren, werden alle vorhandenen Alpha-Channels durch die aktuelle Auswahl ersetzt.

Hinzufügen
Wenn ein Alpha-Channel bereits vorhanden ist, ermöglicht es Ihnen diese Option, ihm die aktuelle Auswahl hinzuzufügen.

Entfernen
Wenn ein Alpha-Channel bereits vorhanden ist, ermöglicht es Ihnen diese Option, die aktuelle Auswahl aus ihm zu entfernen.

Überschneidung
Wenn ein Alpha-Channel vorhanden ist, wird er durch die aktuelle Auswahl überschnitten.

5 **Verschiedenes**

Gewählte Objekte entfernen
Mit dieser Option wird die aktive Auswahl entfernt, nachdem sie auf den Alpha-Channel angewendet wurde.

Glättung
Mit dieser empfohlenen Option werden 'Treppeneffekte' im Alpha-Channel vermieden. Wenn Sie nur horizontale und vertikale Objekte (wie Rechtecke) verwenden, kann diese Option deaktiviert werden.

Ein weiteres Objekt wählen (1)
Wenn diese Option aktiviert ist, kann ein weiteres Objekt für den Alpha-Channel direkt nach dem Klicken auf "OK" gewählt werden.

Objekt(e) jetzt anwenden
Diese Option ist verfügbar, wenn Sie "Ein weiteres Objekt wählen (1)" aktiviert haben. Zuerst wird die aktuelle Auswahl angewendet, bevor eine neue Auswahl getroffen werden kann.

Im nachstehenden Beispiel werden für den Alpha-Channel die folgenden Optionen gewählt:

1 Fit (Angepasst)

2 Weiß

3 Invertieren/Ersetzen

5 Glättung

Zeichnen Sie eine Ellipse, markieren Sie die Bitmap, und klicken Sie im Menü "Bitmap" auf "Transparenz" und dann auf "Wählen".

Klicken Sie auf die folgenden Optionen:

1 Fit (Angepasst)

2 Weiß

3 Invertieren/Hinzufügen

5 Glättung

Im Dialogfeld "Transparenz" des Menüs "Bitmap" stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Anzeigen
Mit dieser Option wird die Verwendung des Alpha-Channels aktiviert bzw. deaktiviert.

Invertieren
Mit dieser Option wird die Transparenz umgekehrt.

Schneiden
Mit dieser Option wird die Bitmap unter Verwendung der Begrenzungen des Alpha-Channels weitmöglichst verkleinert.

Wählen
Lesen Sie dazu die ausführliche Beschreibung weiter oben.

Abtrennen
Mit dieser Option wird der Alpha-Channel von der Bitmap abgetrennt.

Sie können auf diese Optionen auch über das Kontextmenü der Bitmap zugreifen.

Transparenzeinstellungen

Wenn Sie Transparenzformate drucken oder in andere Anwendungen exportieren möchten, überprüfen Sie dazu die Einstellungen. Klicken Sie im Menü "Datei" auf "Einstellungen" und dann auf die Registerkarte "Ausgabe". Es wird das Gruppenfeld "Transparenz/Musterfüllung" mit den folgenden Optionen angezeigt:

Berechnen als:	*RGB oder CMYK* Diese Option legt fest, ob die Transparenz als RGB oder als CMYK berechnet werden soll. Wenn Sie die exaktesten Ergebnisse benötigen, klicken Sie auf "CMYK".
Auflösung	*DPI* Die optimale Einstellung ist 300 DPI. Bei großen Arbeitsblättern, wie denen für großformatiges Drucken, genügt jedoch eine niedrigere Auflösung von 72 DPI. Dies gilt insbesondere dann, wenn das Ergebnis über eine größere Entfernung angezeigt wird, wie z. B. bei einer Reklametafel.
Vollständige Überschneidung als Bitmap	Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Transparenz optimal angewendet. Wenn die Option nicht verwendet wird, können Farbunterschiede in komplexen Arbeitsblättern auftreten, in denen verschiedene transparente Objekte einander überlappen.
Glättung	Diese Option ermöglicht die beste Vorschau von Transparenz; die Ergebnisse werden geglättet. Wenn Sie die Option nicht verwenden, kann es zu 'Treppeneffekten' kommen.

Die Transparenz in EasySIGN wird mit maximaler Genauigkeit berechnet, um die höchstmögliche Qualität beim Export in andere Formate zu gewährleisten. Allerdings wird die Darstellungsgeschwindigkeit beeinträchtigt, wenn ein Arbeitsblatt viele transparente Objekte enthält. In diesem Fall können Sie die erforderliche Zeitspanne verkürzen, indem Sie beispielsweise eine niedrigere Exportauflösung wählen.

Compatibility

Compatibility-Setup

Die Installation von "Compatibility" für jedes unterstützte Programm erfolgt während des Setups von EasySIGN. Dabei können Sie wählen, für welches Programm "Compatibility" installiert werden soll.

Nach der Installation

Sie können "Compatibility" über "Start, Programme, EasySIGN" oder direkt aus EasySIGN über das Menü "Datei, Compatibility" starten.

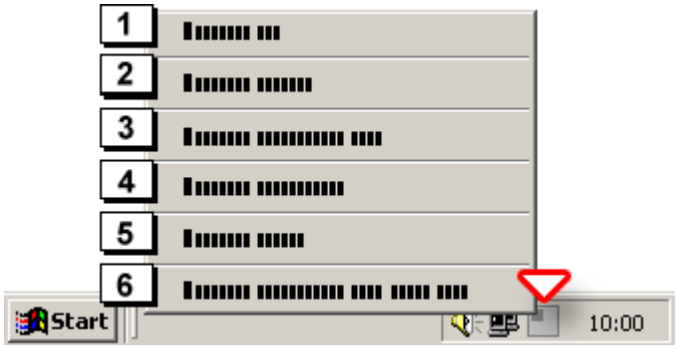
Arbeiten mit “Compatibility”

Klicken Sie in "EasySIGN" im Menü "Datei" auf "Compatibility", um das gewünschte Programm zu starten.

In der Windows™-Taskleiste wird ein Symbol angezeigt, und das ausgewählte Programm (in diesem Beispiel CorelDRAW™ 8) wird gestartet. Wenn das gewünschte Programm nicht gestartet wird oder eine Meldung angezeigt wird, dass das Programm nicht gefunden wurde, starten Sie das Programm manuell und dann "Compatibility".

Jedes Symbol für eine unterstützte Software weist eine andere Farbe auf. Das Symbol ist nur sichtbar, wenn das ausgewählte Programm gestartet wurde.

Nach dem Klicken auf das Symbol wird das folgende Menü angezeigt:



1 Abbrechen
Schließt das Menü.

2 Schließen
Schließt das Programm "Compatibility".

3 Wechseln zu EasySIGN

4 Sprache auswählen

5 Sign Center (nur in Kombination mit CorelDRAW™). Dieser Teil wird weiter unten erläutert.

6 Exportieren
Überträgt das aktive Arbeitsblatt (oder die aktive Bitmap) direkt in EasySIGN.

Ausnahmen
Bei Verwendung von Macromedia Freehand™ wird in der Taskleiste kein Symbol angezeigt. Die Verknüpfung zwischen EasySIGN und diesem Programm erfolgt über das Menü "Xtras", "EasySIGN", "Exportieren".

In jedem Programm sollte ein zusätzliches Menü sichtbar sein. So bietet Adobe Illustrator™ beispielsweise die Möglichkeit zum Exportieren nur ausschneidbarer Objekte.

Vektorsoftware

Wenn Sie "Compatibility" mit z. B. Illustrator™ oder CorelDRAW™ verwenden, wird eine Kopie des aktiven Arbeitsblattes optimiert, bevor sie

in EasySIGN exportiert wird.

Bitmap-Software

Wenn Sie "Compatibility" mit z. B. Photoshop™ oder Corel PhotoPAINT™ verwenden, wird eine Kopie der aktiven Bitmap optimiert, bevor sie in EasySIGN exportiert wird.

Einstellungen in CorelDRAW™

Wenn Sie CorelDRAW™ installiert und die Exportfunktion für das Format Adobe Illustrator (.AI) nie zuvor verwendet haben, müssen Sie diese Funktion einmal manuell ausführen, um die CorelDRAW™-Exportfilter zu initialisieren. Der Speicherort für den Export oder der Inhalt des Arbeitsblattes ist dabei bedeutungslos. Der manuelle Export muss nur einmal erfolgen.

Allgemeine Einschränkungen

Verwenden Sie niemals mehr als jeweils eine Instanz eines unterstützten Programms. Wenn z. B. zwei Instanzen von CorelDRAW™ 10 geöffnet sind, kann nicht garantiert werden, dass "Compatibility" funktioniert.

Einschränkung für Adobe™-Produkte

Es können nicht zwei verschiedene Versionen desselben Produkts gleichzeitig ausgeführt werden. So ist es beispielsweise nicht möglich, Illustrator™ 9 und Illustrator™ 10 zur selben Zeit auszuführen, wenn "Compatibility" für diese Produkte verwendet wird.

Gravur & Fräsen

Allgemein

Das Fräsmodul von EasySIGN enthält alle 2.5D-Arbeitsverfahren. Beim Plotten werden nur 2D-Informationen verarbeitet. Bei 2.5D wird eine zusätzliche Tiefe hinzugefügt. 2.5D eignet sich allgemein für Gravuren, Fräsen oder sogar für eine spezielle Anwendung. Es folgt eine kurze Erläuterung der einzelnen Begriffe.

Gravur
Hierbei werden Texte und Logos aus einem Material geschnitten. Diese Schnitte sind in der Regel nicht sehr tief und durchdringen das Material nie. Zahlreiche Gravurmaterialien haben eine obere Ebene in einer anderen Farbe, wobei nach dem Schnitt die darunter liegende Ebene angezeigt wird. Einige Beispiele sind Name-Tags und Type-Tags.

Fräsen
Beim Fräsen wird das Material durchschnitten. Das Fräsen beinhaltet auch das teilweise Entfernen von einem Material.

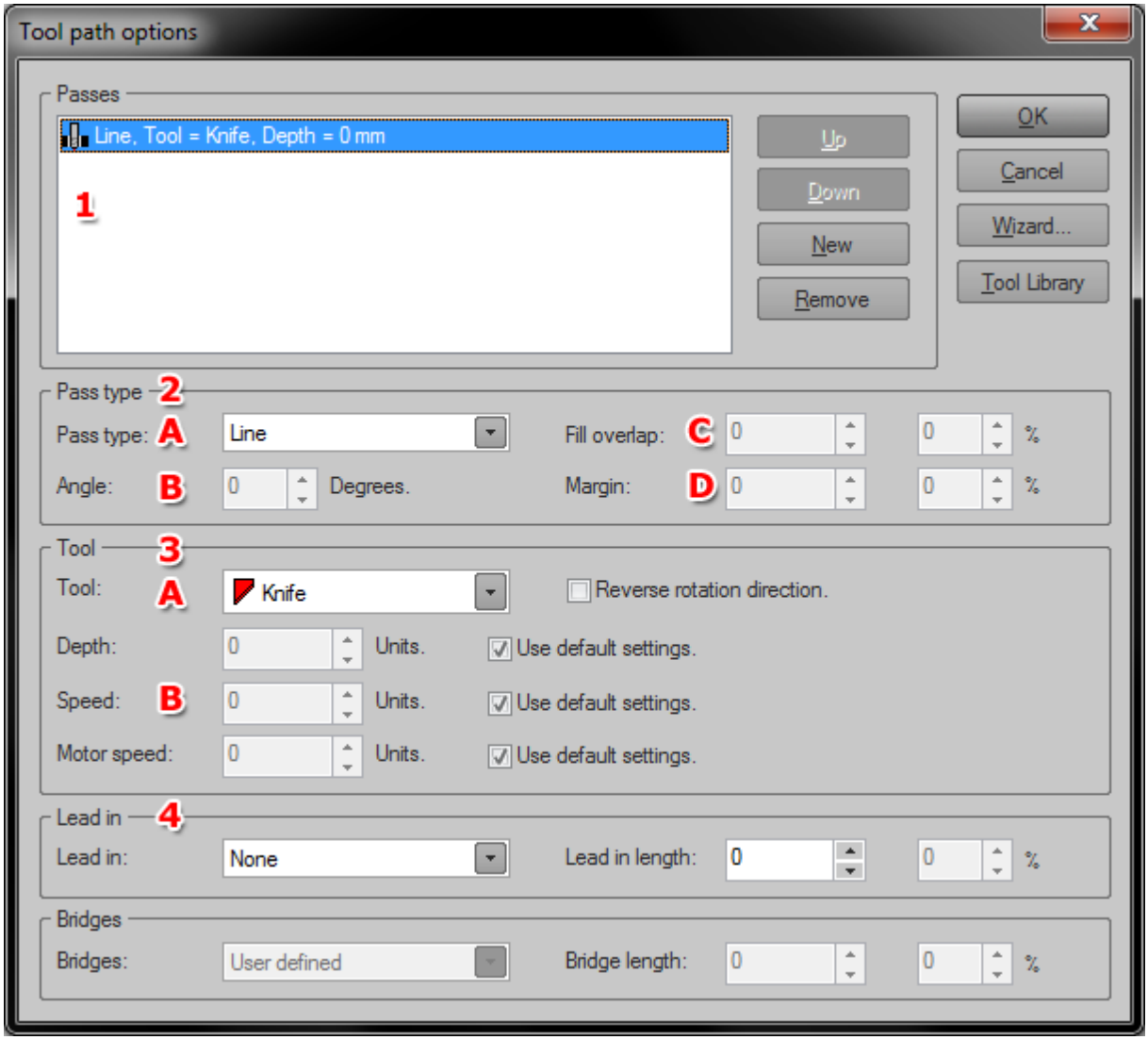
Ein Kurvenobjekt enthält genügend Informationen für einen Plotter. Für eine Gravur werden weitere Informationen benötigt. Diese zusätzlichen Informationen werden "Produktionsstil" genannt. Sie können diesen Produktionsstil mit einem beliebigen Vektorobjekt verknüpfen. Dieser Produktionsstil enthält unter anderem den Füllstil, die Tiefe und die Geschwindigkeit. Für das Fräsen werden auch zusätzliche Informationen benötigt. Es ist beispielsweise von Bedeutung, ob die Innenseite, die Außenseite oder die Geschwindigkeit bearbeitet werden soll. Diese Informationen sind auch im Produktionsstil enthalten.

Einen Produktionsstil anwenden
Es gibt zwei Möglichkeiten, um einen Produktionsstil zu einem Objekt zuzuweisen: manuell oder über einen Assistenten.

Manueller Produktionsstil
Wählen Sie ein Vektorobjekt (das auch ein Textobjekt sein kann), und klicken Sie anschließend auf das Symbol für den Produktionsstil.

Es wird folgender Ausschnitt angezeigt:

Wählen Sie die erste Option (1).



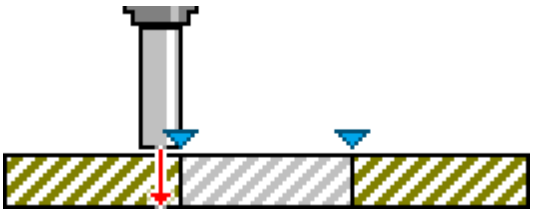
1 **Durchgänge**
Jeder Produktionsstil besteht aus mindestens einem Durchgang. In vielen Fällen ist nur ein Durchgang ausreichend. Bei einem dickeren Material sind jedoch mehrere Durchgänge erforderlich. Die verschiedenen Durchgänge werden unter (1) angezeigt. Nachdem Sie einen dieser Durchgänge ausgewählt haben, werden im Dialogfeld die Einstellungen für das ausgewählte Element angezeigt.

2 **Durchgangstyp**

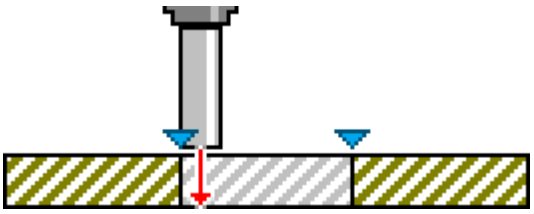
A **Durchgangstyp**
Dieser bestimmt den Typ für den Durchgang. Jeder Typ erfüllt einen bestimmten Zweck. Mit diesen Einstellungen bestimmen Sie, wie mit der Form verfahren werden soll.

Linie
Ein Liniendurchgang folgt den Begrenzungen des Originalobjekts.

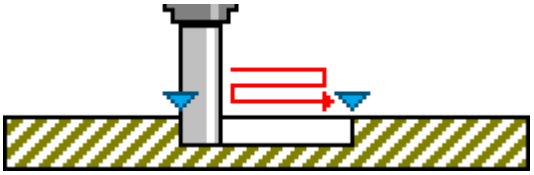
Außen
Dieser Durchgang wird an der Außenseite der Form ausgeführt. Das Ergebnis ist hierbei die tatsächlich gezeichnete Form.



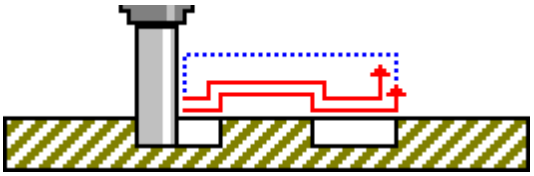
Innen
Dieser Durchgang wird an der Innenseite der Form ausgeführt. Die tatsächliche Form wird hierbei aus dem Material entfernt.



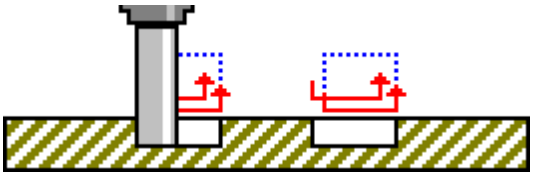
S-Füllung
Dieser Durchgang entfernt die Innenseite der Form und folgt einem S-förmigen Pfad durch das Material. Die Form wird nur bis zu einer bestimmten Tiefe aus dem Material entfernt.



Linienfüllung
Die Form wird mit einer Gruppe aus geraden Linien gefüllt, die für Laser und andere Verfahren geeignet sind, bei denen eine starke Hitzeentwicklung problematisch ist.



Linienfüllung, sortiert
Identisch mit der Linienfüllung. Das Werkzeug wählt hierbei jedoch den kürzesten Pfad.



Inselfüllung
Die Form wird von der Außenseite zur Mitte in konzentrischen Kreisen vollständig ausgehöhlt.

B **Winkel**
Der Winkel der Fülllinien.

C **Füllüberlappung**
Die Größe der Überlappung, in der die sequenziellen Linien übereinander abgebildet werden.

D **Rand**
Der Abstand von der Außenseite einer Füllung zur Innenseite einer Form.

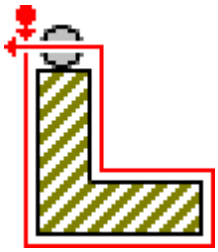
3 **Werkzeug**

A *Werkzeug*
Hierbei handelt es sich um ein Werkzeug aus der Bibliothek, die für diesen Durchgang verwendet wird.

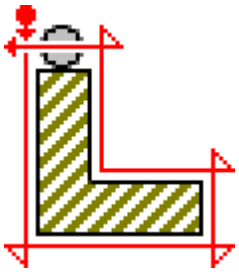
B *Tiefe, Geschwindigkeit und Motorgeschwindigkeit*
Diese Optionen werden in der Regel in den Geräteeinstellungen festgelegt. Diese allgemeinen Einstellungen können hier pro Form überschrieben werden. Führen Sie diesen Vorgang jedoch nur aus, wenn sich eine Form von den Standardeinstellungen ableitet.

4 **Vorlauf**

Vorlauf
Wenn Sie eine Form fräsen, sollte das Werkzeug nicht an einer Kante der Form abgelegt werden. Dadurch können kleine Verbeulungen entstehen. Durch den "Vorlauf" wird der Durchgang von einer sicheren Position innerhalb oder außerhalb der Form gestartet und anschließend zum Anfang geführt.

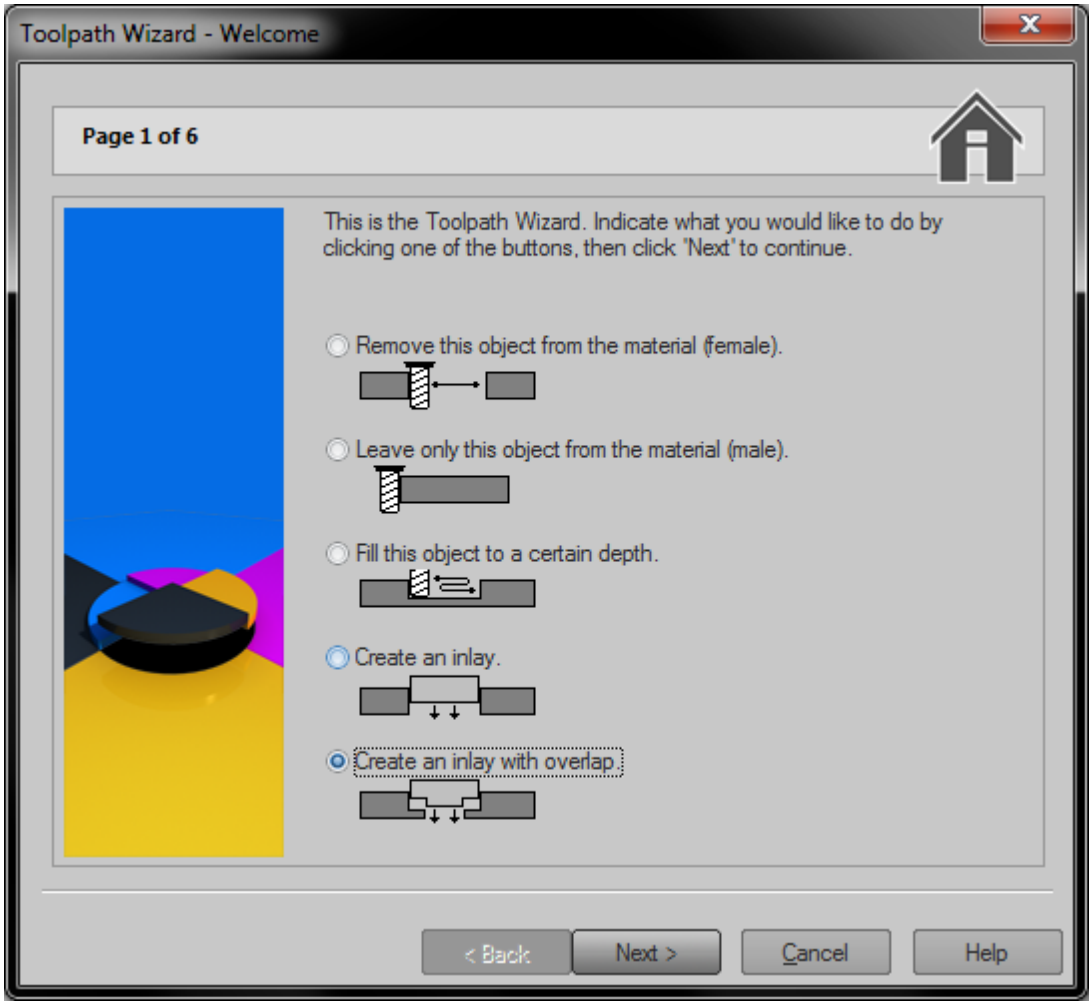


Diese Option kann auch bei weichen Materialien verwendet werden. Wenn Sie für den Vorlauf die Option "Nach Möglichkeit" festlegen, vermeiden Sie Verbeulungen an den Stellen, an denen das Werkzeug langsamer ausgeführt wird.



Produktionsstil über den Assistenten festlegen

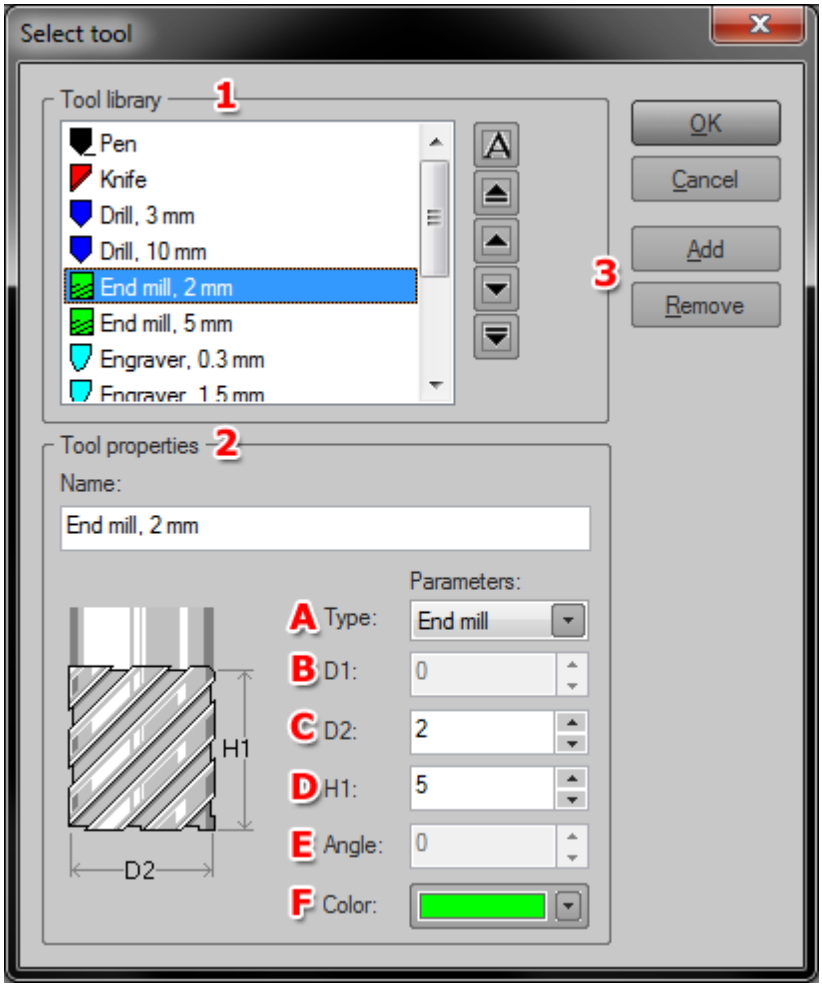
Der Werkzeugpfadassistent unterstützt Sie bei der Führung bei einem komplizierten Werkzeugpfad. Dieser Assistent enthält verschiedene Verfahren für Werkzeugpfade, die häufig angewendet werden. Sie können diesen Assistenten über die Hilfsmittelpalette oder aus dem Dialogfeld für die Werkzeugpfadoptionen aufrufen.


Toolpath Wizard - Welcome
Page 1 of 6
This is the Toolpath Wizard. Indicate what you would like to do by clicking one of the buttons, then click 'Next' to continue.
Remove this object from the material (female).
Leave only this object from the material (male).
Fill this object to a certain depth.
Create an inlay.
Create an inlay with overlap.
< Back
Next >
Cancel
Help

Der Assistent fragt Sie nach der gewünschten Vorgehensweise und veranschaulicht die Optionen durch entsprechende Abbildungen. Beantworten Sie diese Fragen, und klicken Sie so oft auf "Weiter", bis die Schaltfläche "Übernehmen" angezeigt wird. Wenn Sie den Assistenten über die Hilfsmittelpalette aufgerufen haben, wird der Werkzeugpfad auf das ausgewählte Objekt angewendet. Wenn Sie den Assistenten im Dialogfeld für die Werkzeugpfadoptionen geöffnet haben, wird der Werkzeugpfad in die Liste des Dialogfelds aufgenommen.

Werkzeugbibliothek

Sie können in diesem Dialogfeld eigene Werkzeuge definieren. Klicken Sie im Menü "Datei" auf "Werkzeugbibliothek".



1 Werkzeugbibliothek
Hier werden alle Werkzeuge angezeigt. Wenn Sie ein Werkzeug auswählen, können Sie dessen Einstellungen unter "Werkzeugeigenschaften" (2) ändern.

2 Werkzeugeigenschaften

A Die Breite am Ende des Werkzeugschafts. Wenn der Schaft eine einheitliche Breite hat, ist diese Option deaktiviert.

B Die Breite an der Werkzeugspitze.

C Die maximale Tiefe, die das Werkzeug in das Material eindringen kann.

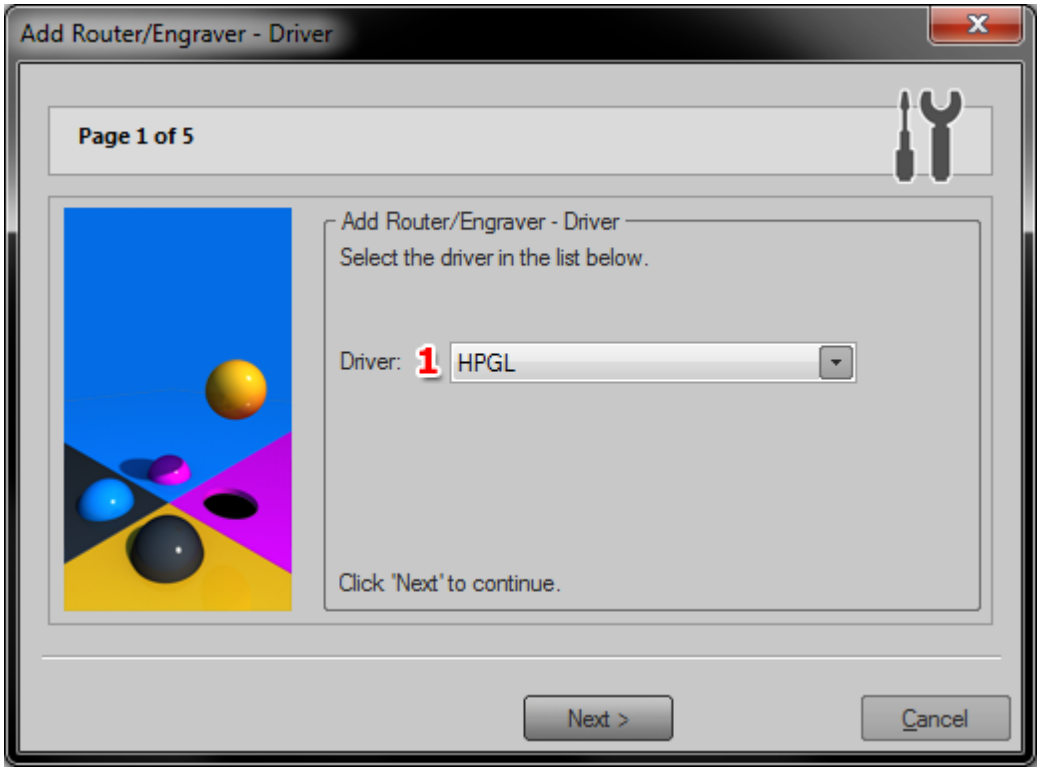
D Der Winkel der Werkzeugspitze.

E Hier können Sie dem Werkzeug eine Farbe zuweisen. Die Werkzeugfarbe wird im Arbeitsblatt als Unterscheidungsmerkmal für die jeweiligen Werkzeuge angezeigt.

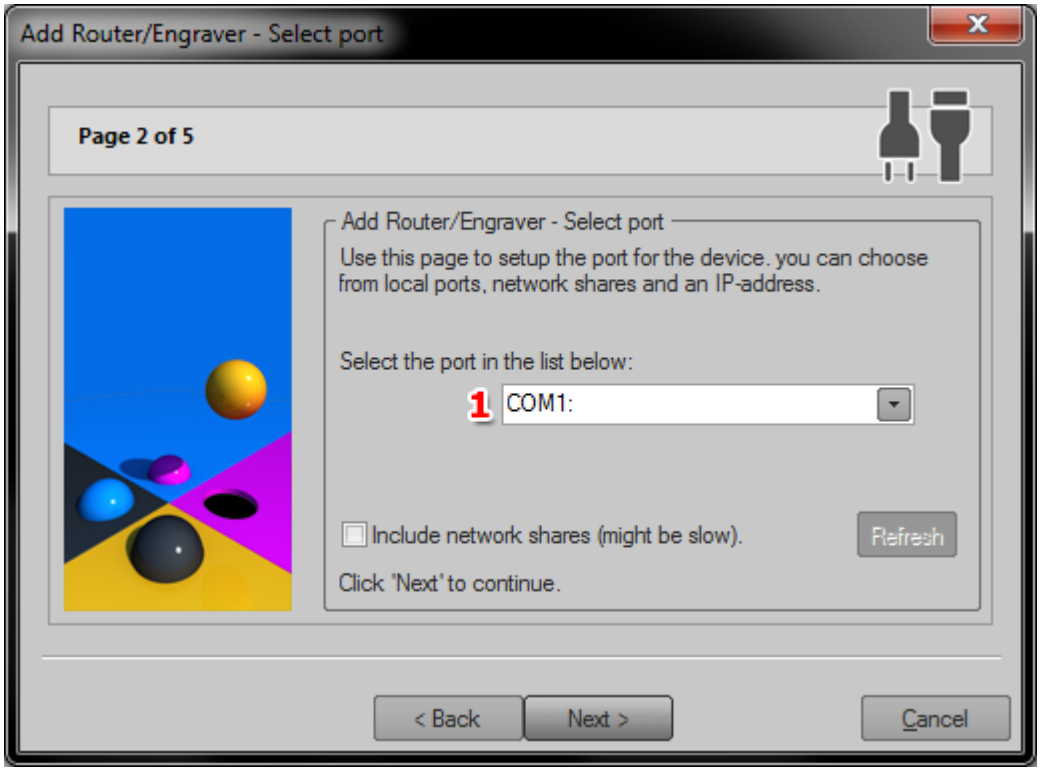
3 Hier können Sie ein Werkzeug in die Bibliothek aufnehmen oder daraus entfernen.

Add an Engraver/Router

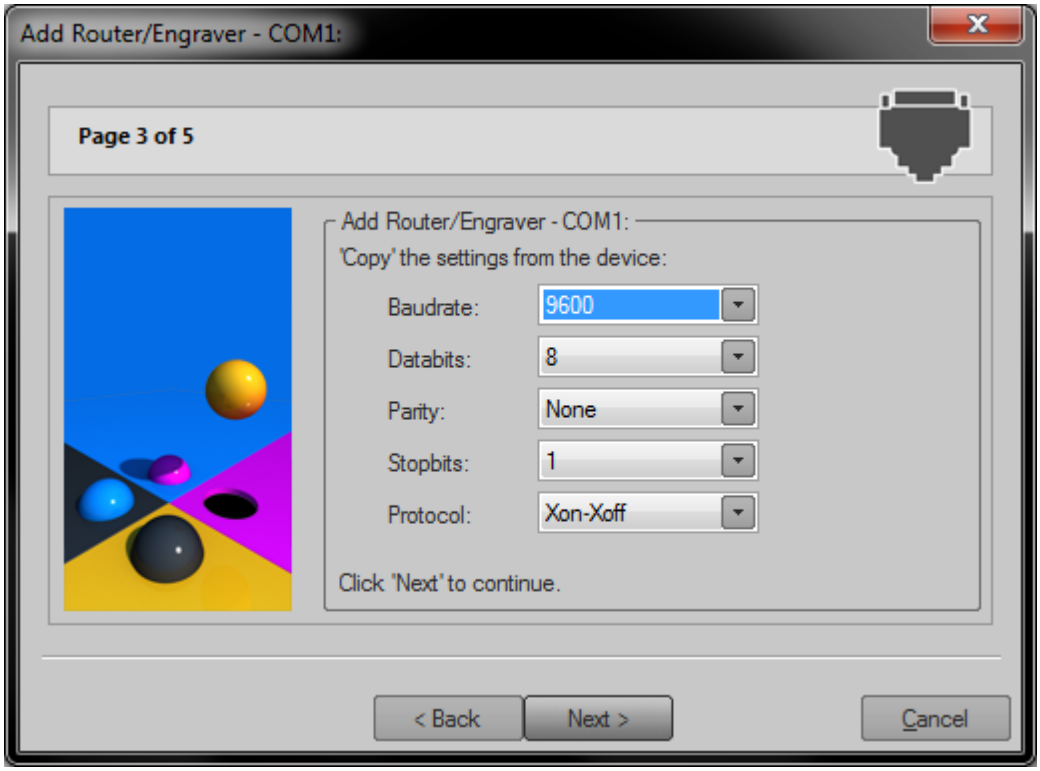
To add an Engraver/Router select the menu 'File > Device Setup > 'Add Router Wizard...'.



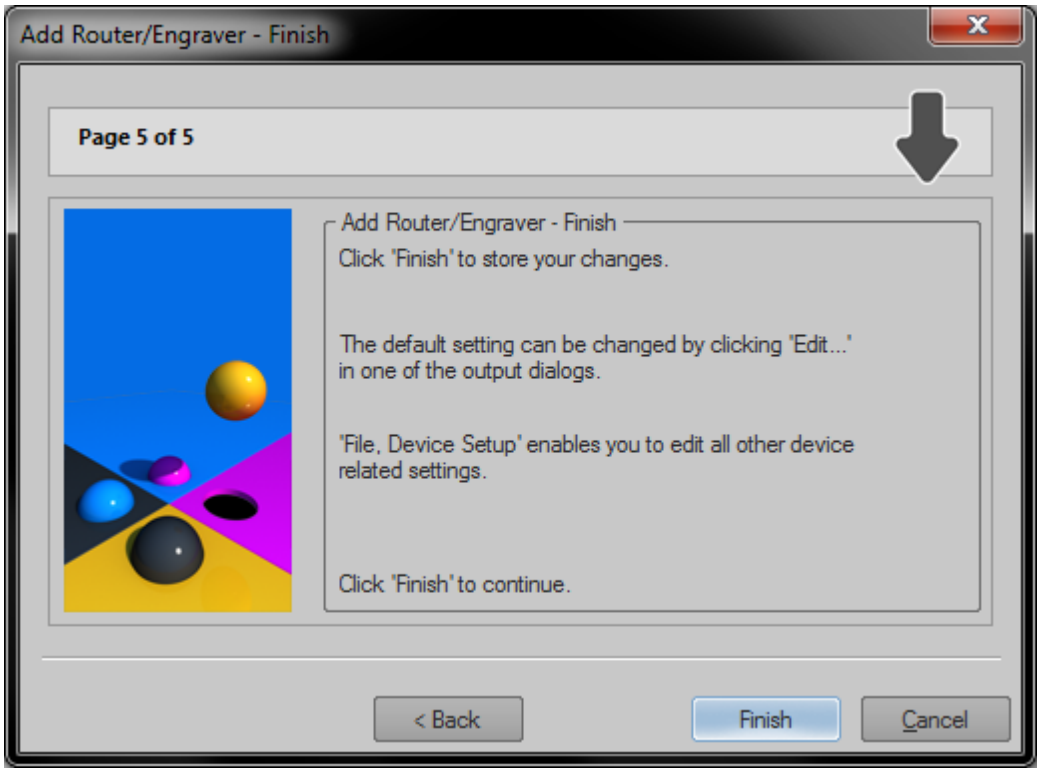
Select from the dropdown for drivers (**1**) the desired device. Click 'Next'.


Add Router/Engraver - Select port
Page 2 of 5
Add Router/Engraver - Select port
Use this page to setup the port for the device. you can choose from local ports, network shares and an IP-address.
Select the port in the list below:
1
COM1:
Include network shares (might be slow).
Refresh
Click 'Next' to continue.
< Back
Next >
Cancel

Select from the dropdown for Ports (**1**) the Port your device has been connected to. Click 'Next'.



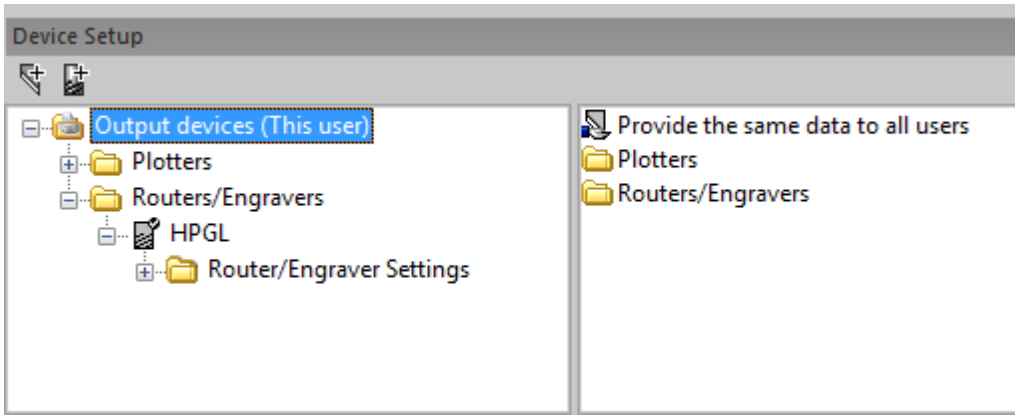
How this page will look depends on the selected Port from the previous page. On this page make your settings according the manual supplied with your device.


Add Router/Engraver - Finish
Page 5 of 5
Add Router/Engraver - Finish
Click 'Finish' to store your changes.
The default setting can be changed by clicking 'Edit...' in one of the output dialogs.
'File, Device Setup' enables you to edit all other device related settings.
Click 'Finish' to continue.
< Back
Finish
Cancel

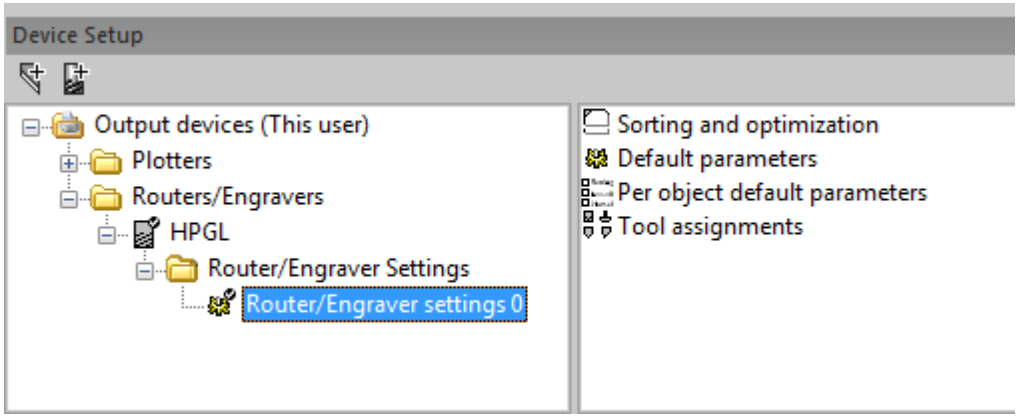
To finish the installation of your device, click 'Finish'.

Gerät einrichten

Select the menu 'File > Device Setup > Open...'. The following Window will become visible.

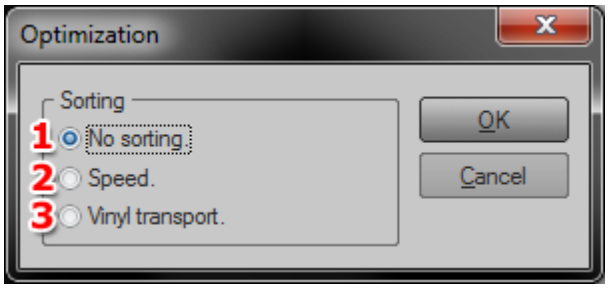


On the left open the folder 'Router/Engraver Settings' and click on 'Router/Engraver Setting 0'. On the right the available Router/Engraver settings will become visible.



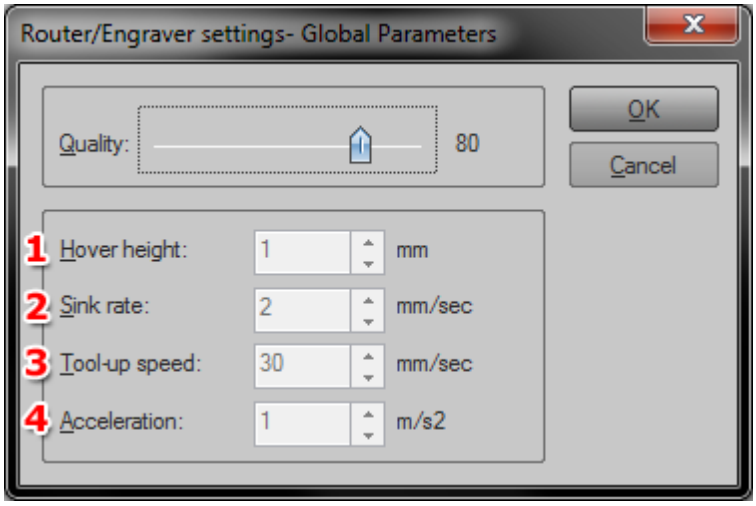
Es werden vier Symbole angezeigt. Wenn Sie auf eines der Symbole doppelklicken, wird ein Dialogfeld mit den entsprechenden Einstellungen angezeigt.

A Sortierung und Optimierung



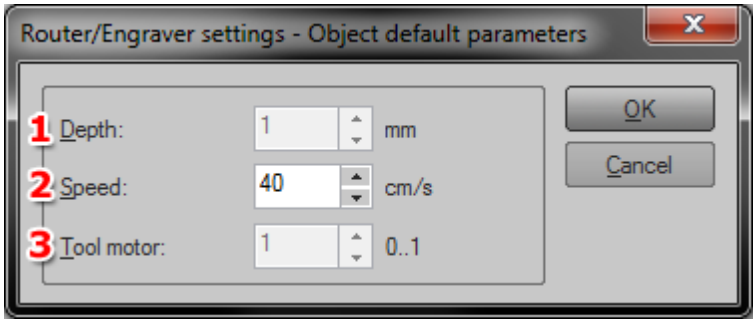
1 Kein Sortiervorgang
Der Entwurf wird in der Reihenfolge graviert/gefräst, in der dieser gezeichnet wurde.
2 Geschwindigkeit
Die Anordnung der Objekte wird entsprechend der optimalen Geschwindigkeit angepasst.
3 Vinyl
Die Anordnung der Objekte wird entsprechend der optimalen Geschwindigkeit angepasst.

B Standardparameter



1 Gleithöhe
Die Höhe über dem Material mit Werkzeugbewegungen.
2 Sinkgeschwindigkeit
Die Geschwindigkeit, mit der das Werkzeug in das Material eindringt.
3 Werkzeuggeschwindigkeit
Die Geschwindigkeit, mit der das Werkzeug bewegt wird, wenn keine Materialberührung stattfindet.
4 Beschleunigung
Die maximale Beschleunigung des Werkzeugs. Diese Einstellung ist besonders bei Ecken und Kanten von Bedeutung.

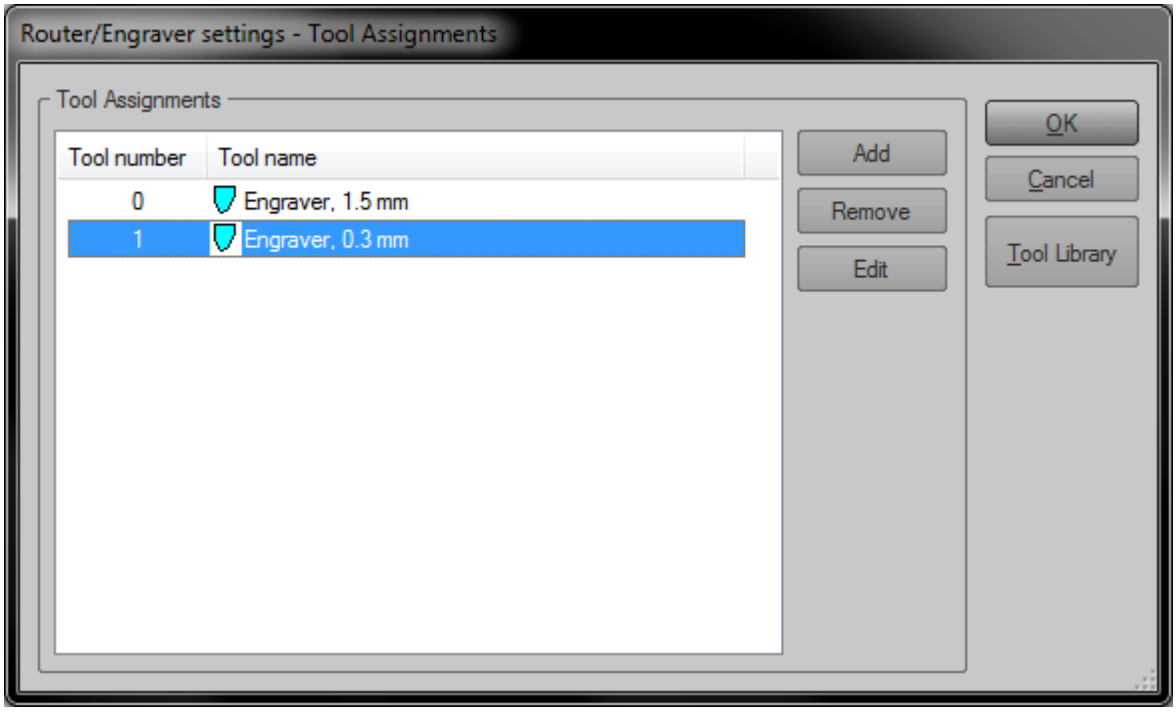
C Standardparameter pro Objekt



Diese Einstellungen werden aktiv, wenn im Dialogfeld für die Werkzeugpfadoptionen für Werkzeugpfade keine eigenen Einstellungen festgelegt sind. Dies ist der Fall, wenn die Option "Standardeinstellungen verwenden" deaktiviert ist.

1 Tiefe
Die Werkzeugtiefe.
2 Geschwindigkeit
Die Geschwindigkeit für den Gravur- oder Fräsvorgang.
3 Werkzeugmotor
Die Werkzeugumdrehungen pro Minute.

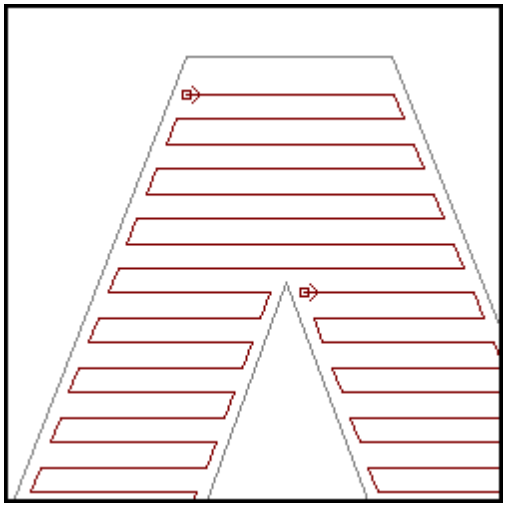
D Werkzeugzuordnung



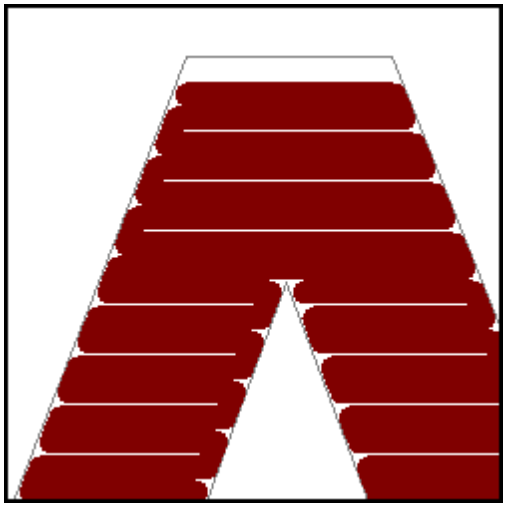
Sie können die Nummer und Position eines Werkzeugs festlegen, wenn Ihre Maschine mit einem Werkzeugwechsler ausgestattet ist. Die Software wählt das geeignete Werkzeug während eines Auftrags aus.

Anzeigeeinstellungen

Es wurden speziell für Gravur- und Fräsvorgänge zwei neue Anzeigeeinstellungen hinzugefügt.



Die Einstellung "Werkzeugpfad", die Sie im Menü "Ansicht" über den Befehl "Qualität" aufrufen können, gibt den Werkzeugpfad und die Drehrichtung an.



Die Einstellung "Pfad & Breite", die Sie im Menü "Ansicht" über den Befehl "Qualität" aufrufen können, gibt den Werkzeugpfad und die Breite des Werkzeugs an. Hier können Sie überprüfen, ob das Werkzeug und die Fülltypen für den Auftrag geeignet sind.

EasySIGN Print Server

EasySIGN Print Server, before you start

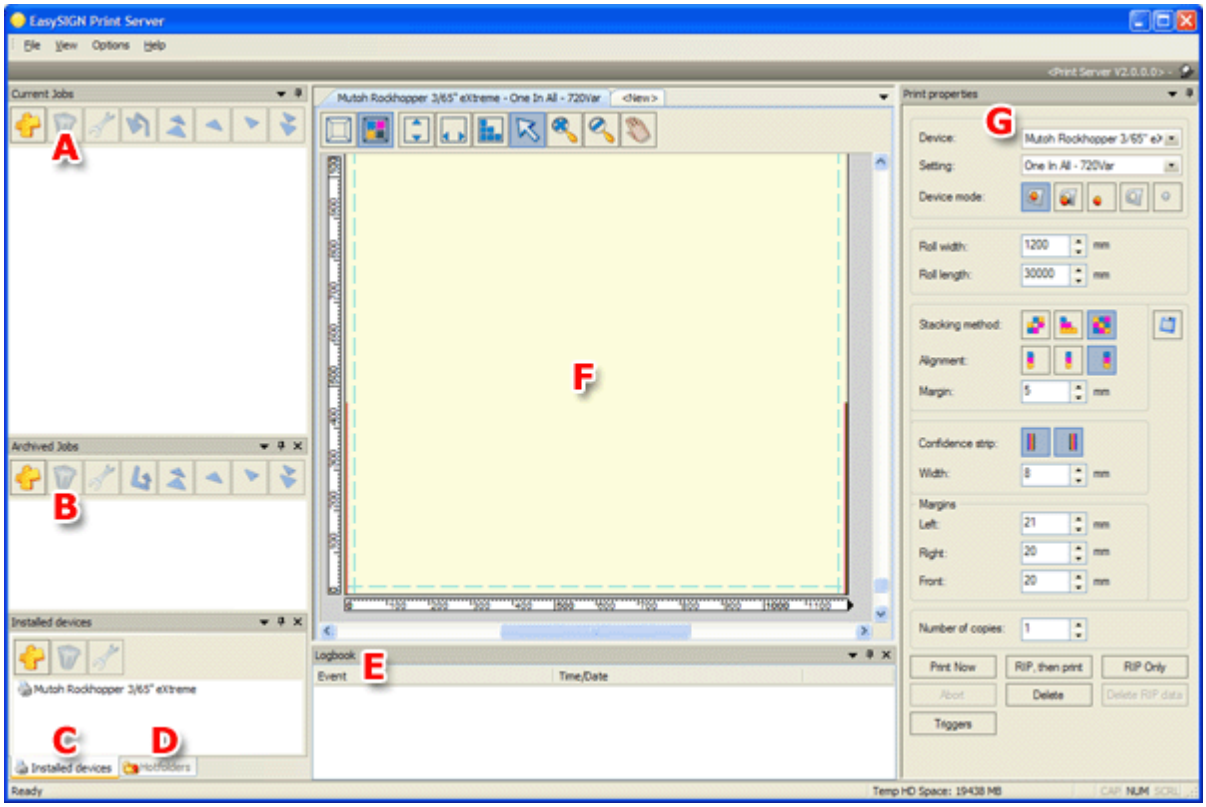
Before you can start printing with the EasySIGN Print Server, either as stand-alone or as a supplement to EasySIGN, you have to make some settings. In the following chapters we will explain what each setting does. Before you read the following chapters, please work through the "Getting Started". As a prerequisite, you have to finish all the steps that are explained in that manual. The "Getting Started" teaches you the basics of the EasySIGN Print Server. Also all the necessary license tickets must have been entered, which is also explained in the "Getting Started".

We really can't emphasize enough that you have to finish the "Getting Started" to be able to understand the following chapters. The EasySIGN Print Server is very easy to use, but you will have to gain some basic understanding first.

Note
If you've downloaded this software as a TryBuy, you can also download the "Getting Started" as a PDF file from the download menu of http://www.easysign.com.

First use and Main screen

When you start the EasySIGN Print Server for the first time, the main screen will become visible, it will look something like below. It might happen that you get a Wizard that asks you for a ticket. If so, please refer to the “Getting Started” that came with the software.



Also, if you do not have a printer installed yet, a Wizard will come up to guide you through the procedure of installing it. This wizard is described in the getting started and this manual assumes you have already installed a printer.

The components of this main screen are as follows. A more detailed explanation of each window will follow in the next chapter.

Current jobs (A)
In this window all jobs will be placed that have been added, either by using a Hotfolder or by adding it manually. The list will show a small preview for every job, as well as its name and some extra information. From this list, jobs can be edited as well as dragged and positioned onto the prints.

Archived Jobs (B)
Once a job has been printed, it will be moved automatically to the archived jobs. This list behaves similarly to the 'current jobs' list, so you can place jobs, edited them and remove them. Only the name of the list, 'Archived jobs' signifies that the jobs have been printed already.

Installed Devices (C)
In this list, all installed printers will be shown, and you can edit every detail. A printer that is busy will shown a red line through it, which means that the device cannot be edited at that moment.

Hotfolders (D)
A Hotfolder is a directory that is monitored by the software for files to be printed. By moving a file directly into this directory, a new job will be created along with some default settings.

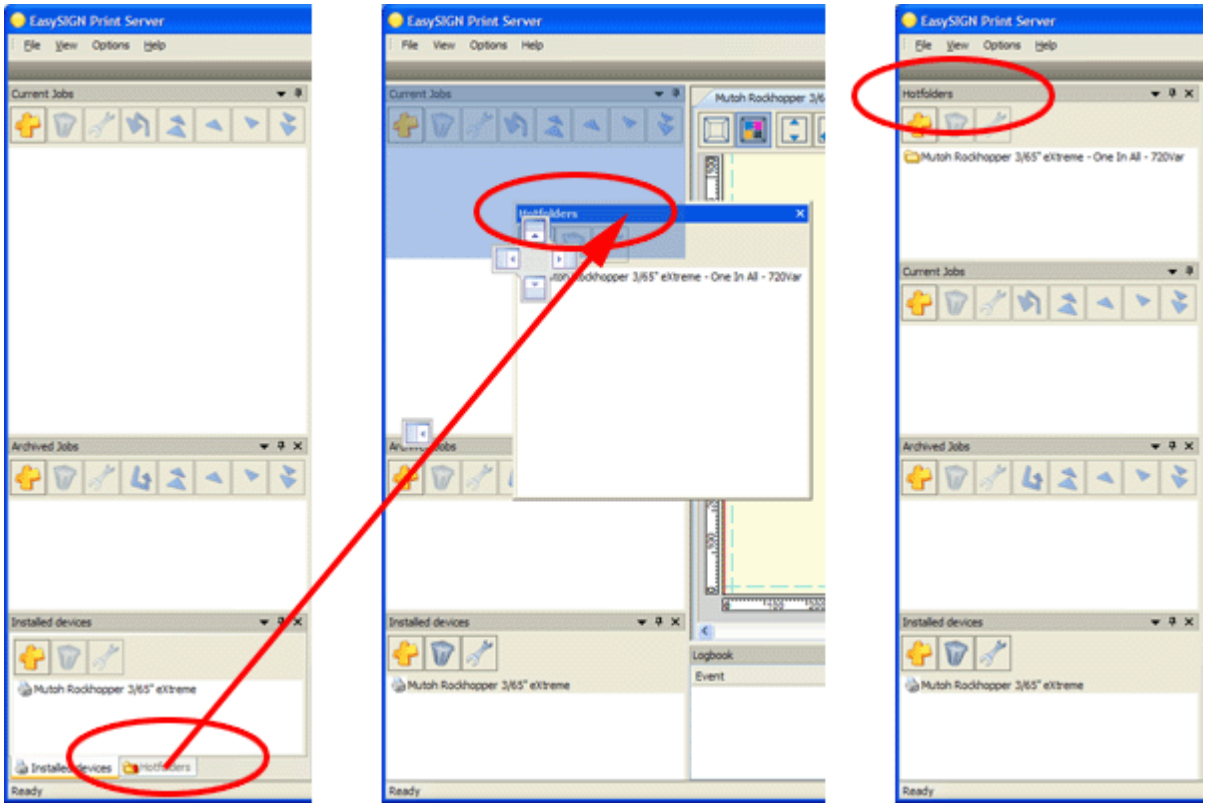
Logbook (E)
In the logbook, all significant events that occur in the print server will be shown, like starting and finishing a print, and any error messages that might occur. The logbook has the option of being e-mailed to any mail account, enabling you to monitor the progress from a remote location.

Print preview (F)
The most important part of the print server is the print preview which occupies the middle of the screen by default. This preview shows an empty roll of material, ready for placement of jobs.

Print Properties (G)
This is where most of the interaction with the print server takes place. Here you will set the width and height of the material, the stacking, start the print etc.

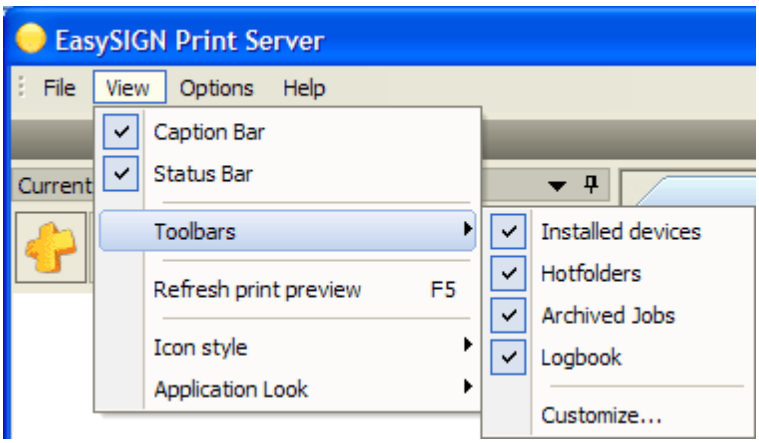
User interface

The user interface and placement of any window is customisable. Any window can be docked almost anywhere, simply by clicking on its name, and dragging it to the desired position. By double-clicking on a docked window, it will be floated above other windows. To dock a floating window, simply drag its title bar to another position. The window placement will be shown by a blue, semitransparent box, and if it is to your liking, just release the mouse button to dock the window.



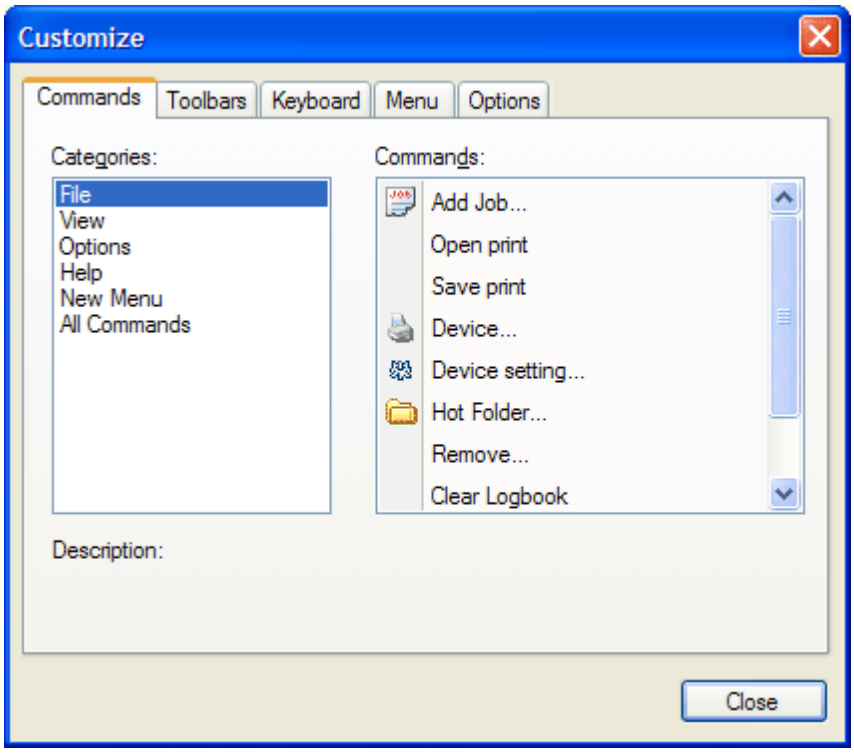
Any Window can have the following situation:

Floating	The window is positioned over other windows, obscuring the underlying interface. Double click the title of any window to float it.
Docked	The window is positioned next to other windows. Drag any window by its title bar to position it, a blue transparent box will show where it will be docked.
Auto Hide	The window will be shown by a tab with its name on the left side of the main window. By hovering the mouse over this tab, the window will be shown. To use this feature, click the pin symbol in the title bar.
Hide	A window can be closed by clicking the cross in its title bar. To re-enable it, use the main menu "View > Toolbars" to re-check the menu item.



It is also possible to change the entire look and feel of the windows in the print server. To do this, use the main menu command "View > Icon style" and "View > Application look".

And if this does not provide you with enough customization options, you can now also customize the main menu and toolbars. To do this, right-click the area to the right of the menu, and choose 'Customize...' The following dialog will appear:



Through the tabs in this menu you can customize all menus and toolbars, or even create new ones to your liking. This manual will not describe every option in detail, feel free to experiment until the interface is to your liking. Most tabs have a 'reset all' button that will restore the original situation.

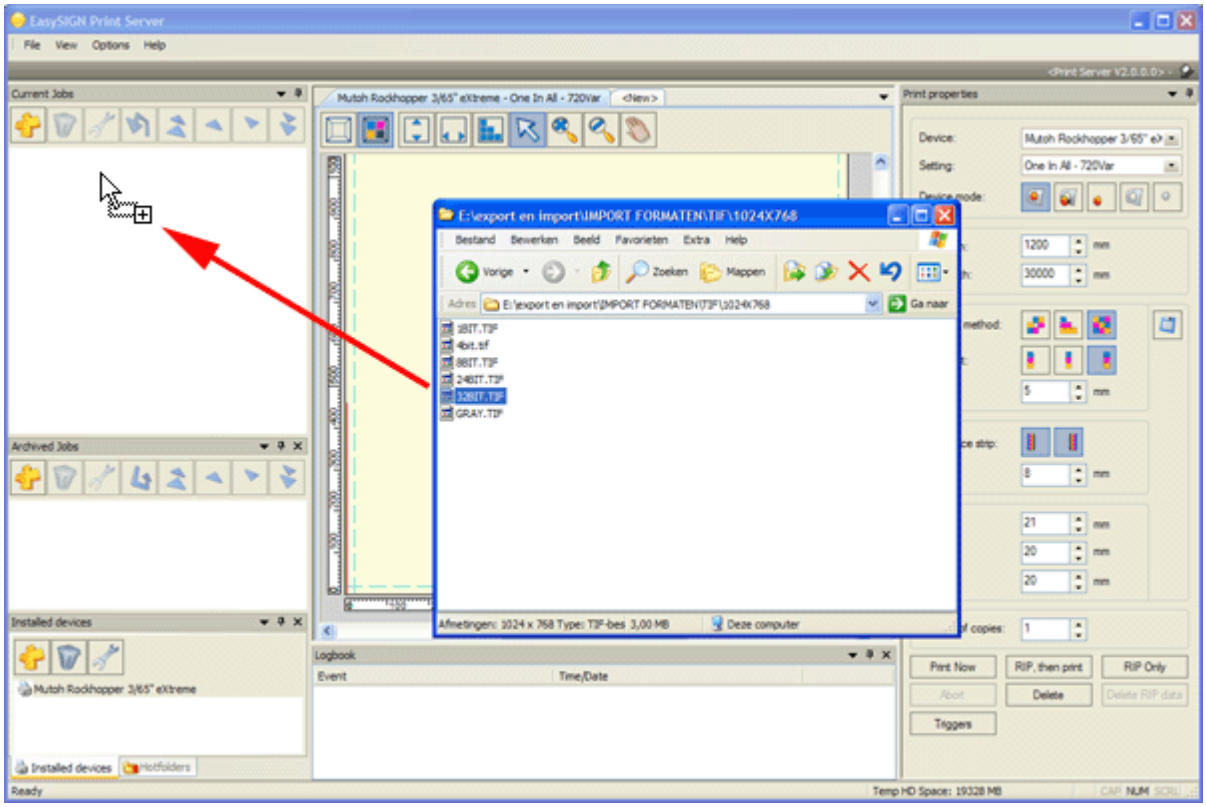
Working with jobs

The first thing to do when printing something is to add jobs. A job is a single file, like a PDF, JPEG or TIFF file. It has many properties, which we will discuss in this chapter.

Adding a job

A job can be added in three different ways: by dragging it onto the job list, through the menu item "File > Add job", or through a hot folder. Hotfolders will be discussed later on, in a separate chapter.

To drag a file from the Windows explorer to the print server, simply drag and drop it onto the 'job list' or 'Archived job list', like shown here:

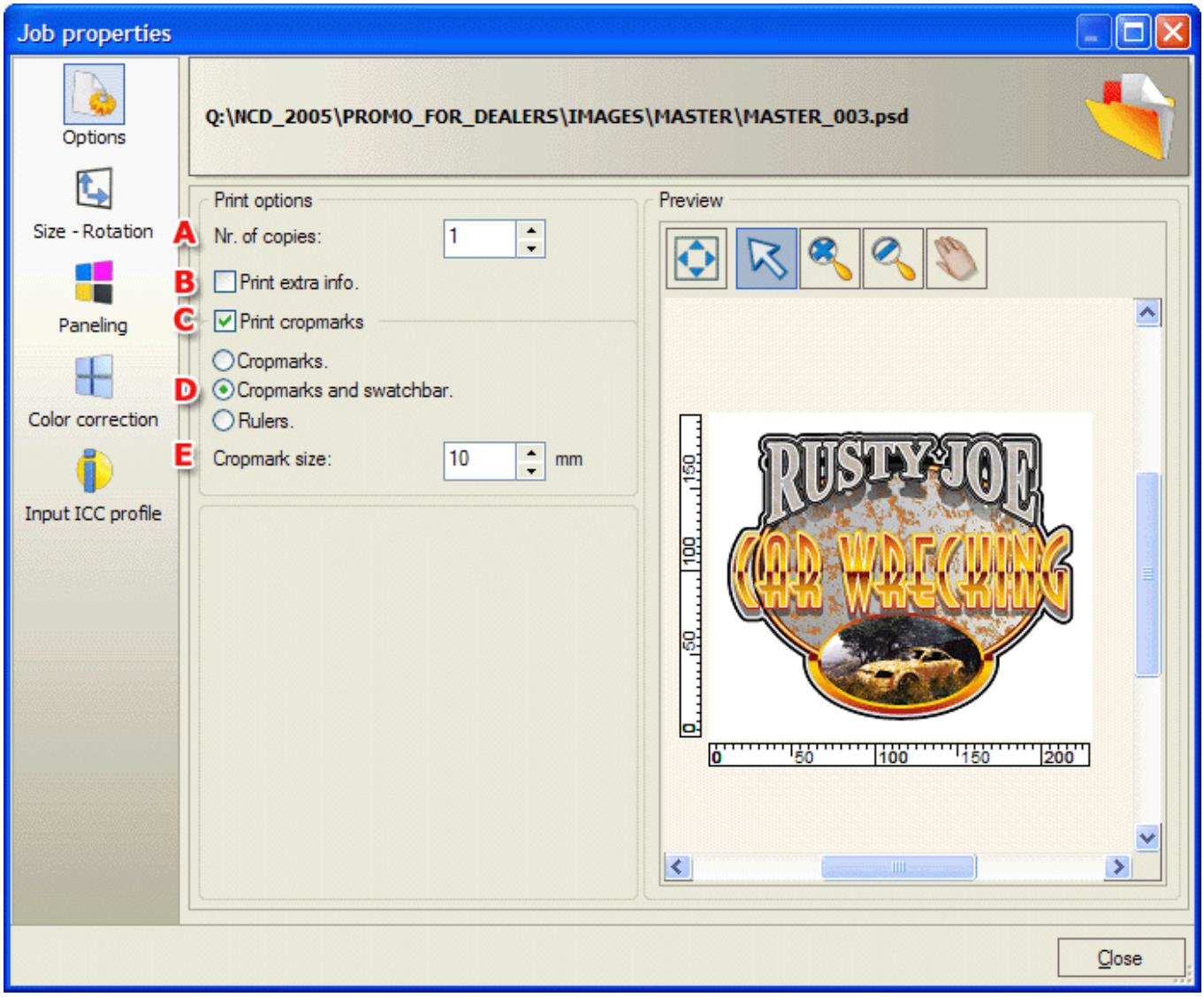


Or, click the main menu and go to "File > Add Job". Then, browse to the file you want to print and click it.

After a file has been added, a job will appear for it in the job list. The print server will then start to create a preview for it, and collect some information like the size of the job and the number of pages. It might be that the job does not display a preview right away, as this process takes some time on larger jobs. During previewing, the job cannot be edited, so please be patient.

After a while, the job will show 'ready for printing', and it will then be editable. To edit the job double-click it, or click the edit icon.

which will show the following dialog:



Options

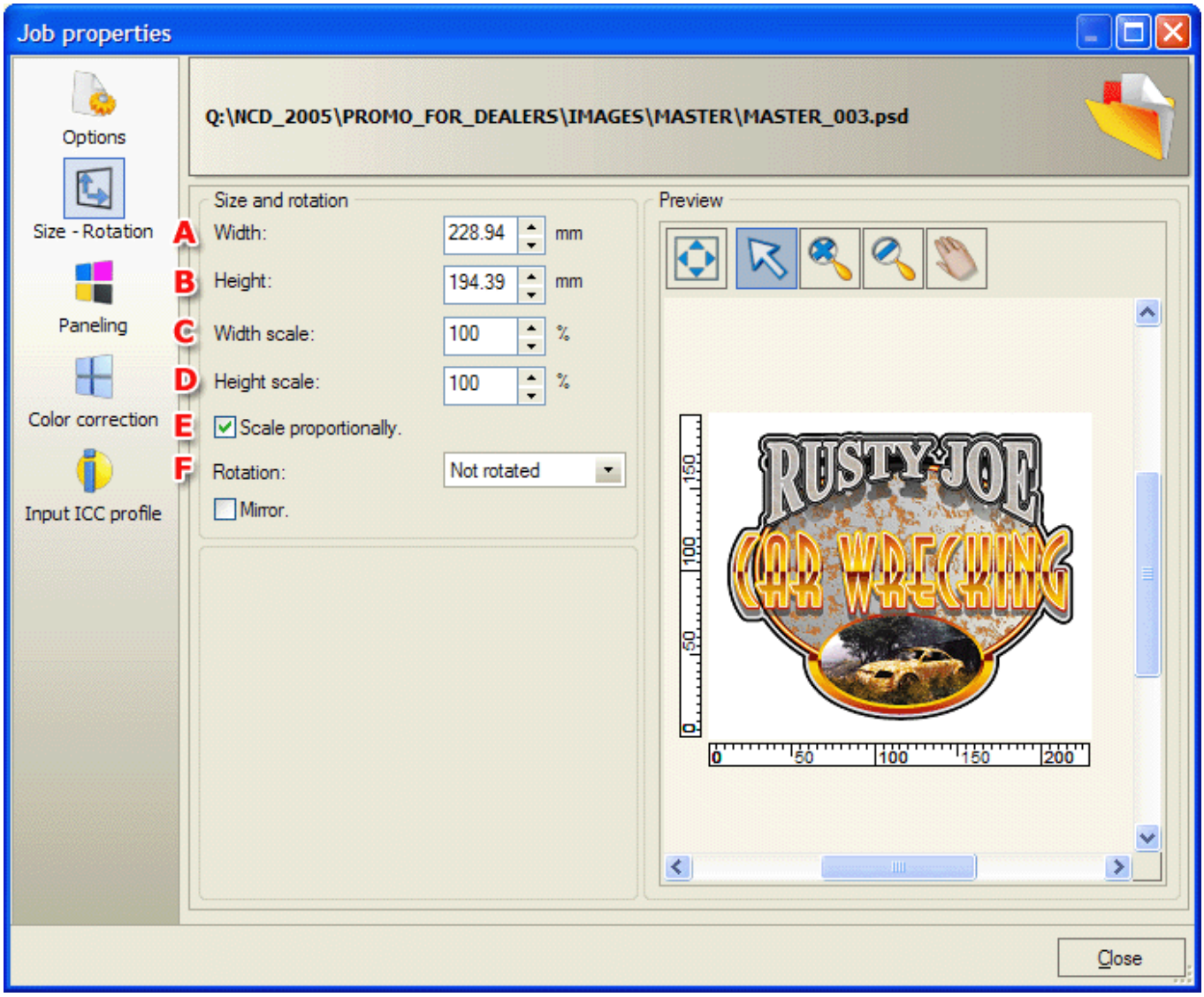
A **Nr of copies**
How many times the current job should be repeated on the print.

B **Print extra info**
Select yes if you want extra info on the final print. This prints the setting, device, etc. at the bottom of the print.

C **Print cropmarks**
Selecting Yes enables cropmarks on the final print.

D **Cropmark type**
Choose form 'cropmarks', 'cropmarks and swatch bar', or 'Rulers'. If you are using paneling, you should select 'Rulers', which will help you align the panels.

E **Cropmark size**
The size, around the print, of the printed cropmarks.



Size - Rotation

A **Width**
The width of the current job in units. To change, type a number or use the spin buttons.

B **Height**
The height of the job in the currently active units.

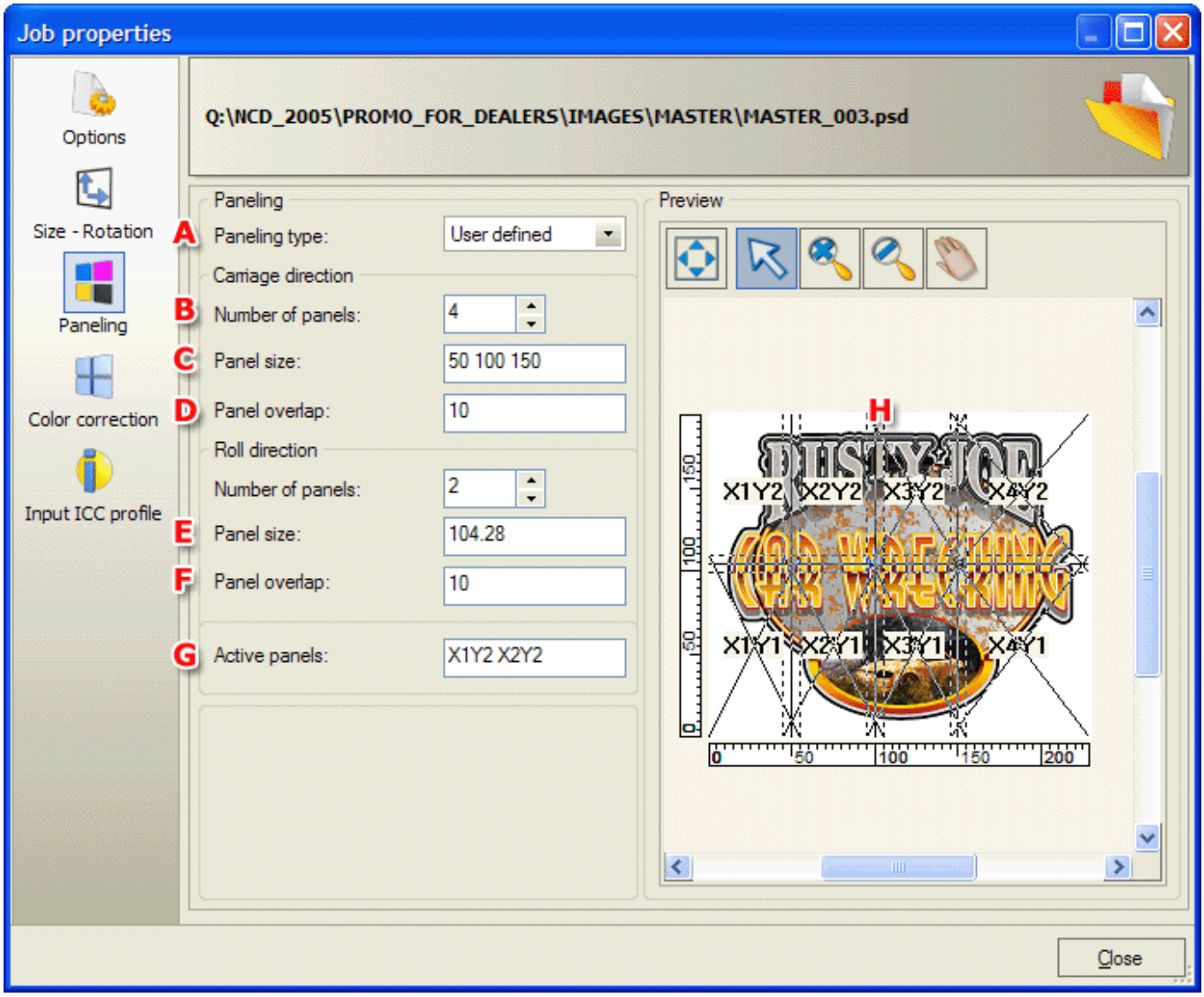
C **Width scale**
The current width as a percentage of the original file size.

D **Height scale**
The current height as a percentage of the original file size.

E **Scale proportionally**
When ticked, the width and height of the job change proportionally.

F **Rotation**
Select the desired rotation in 90 degree steps from the combo box.

E **Cropmark size**
The size, around the print, of the printed cropmarks.



Paneling

A **Paneling type**
You can choose between 'None' and 'User defined', User defined switches the paneling to on.

B **Number of panels**
By changing this number, the job will automatically be divided in the specified number of panels.

C **Carriage Panel size**
Vertical panel line(s) in the preview. Type the positions where you want the panel lines to appear, for example '50 100 150'.

D **Carriage panel overlap**
The overlap of the panels, these can also be negative. You can enter one value, which sets the overlap for all panels, or multiple values if you want different overlaps. If you enter nothing or '0' there will be no overlap.

E **Roll Panel Size**
The position(s) of the panel lines in the roll direction.

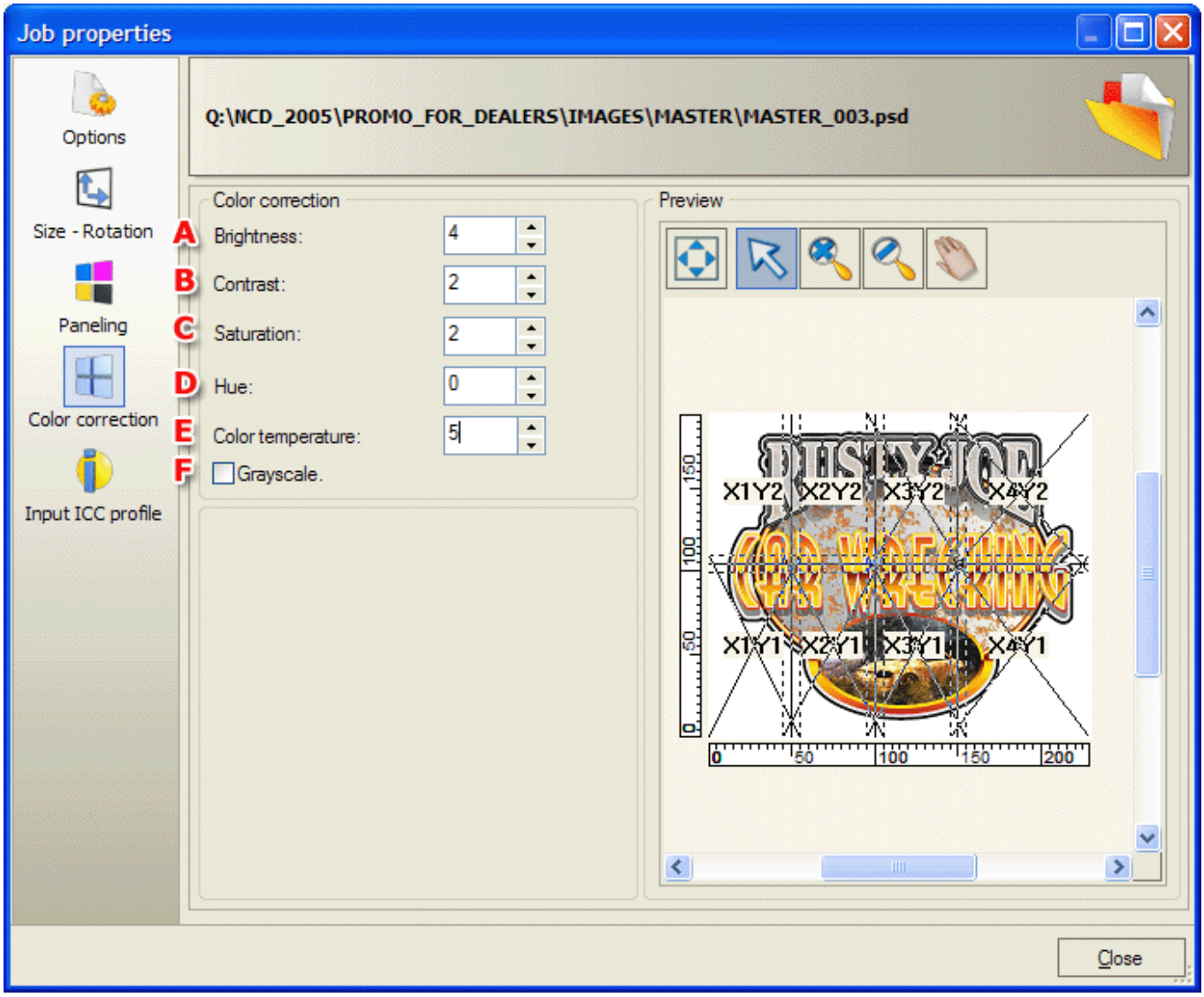
F **Roll panel overlap**
The overlap of the panels in the roll direction.

G **Active panels**
If empty all the panels will be printed. When you enter one or more panel numbers separate by e white space only these panels will be printed.

H **Paneling In the preview window**
You can manually add or remove panels by pressing the right mouse button in the preview window and selecting a horizontal or vertical panel line from the menu. A double click will add a carriage panel line, if you hold down the SHIFT key before double clicking, a roll panel will be added.

E **Cropmark size**

The size, around the print, of the printed cropmarks.



Color correction
All the different color corrections will be applied on top of the color management. As with all settings, you can see the result in the preview window. This might take a few seconds, especially when the job file is large.

A **Brightness**
The brightness of the job, ranges from -100 to +100.

B **Contrast**
The contrast of the job, ranges from -100 to +100.

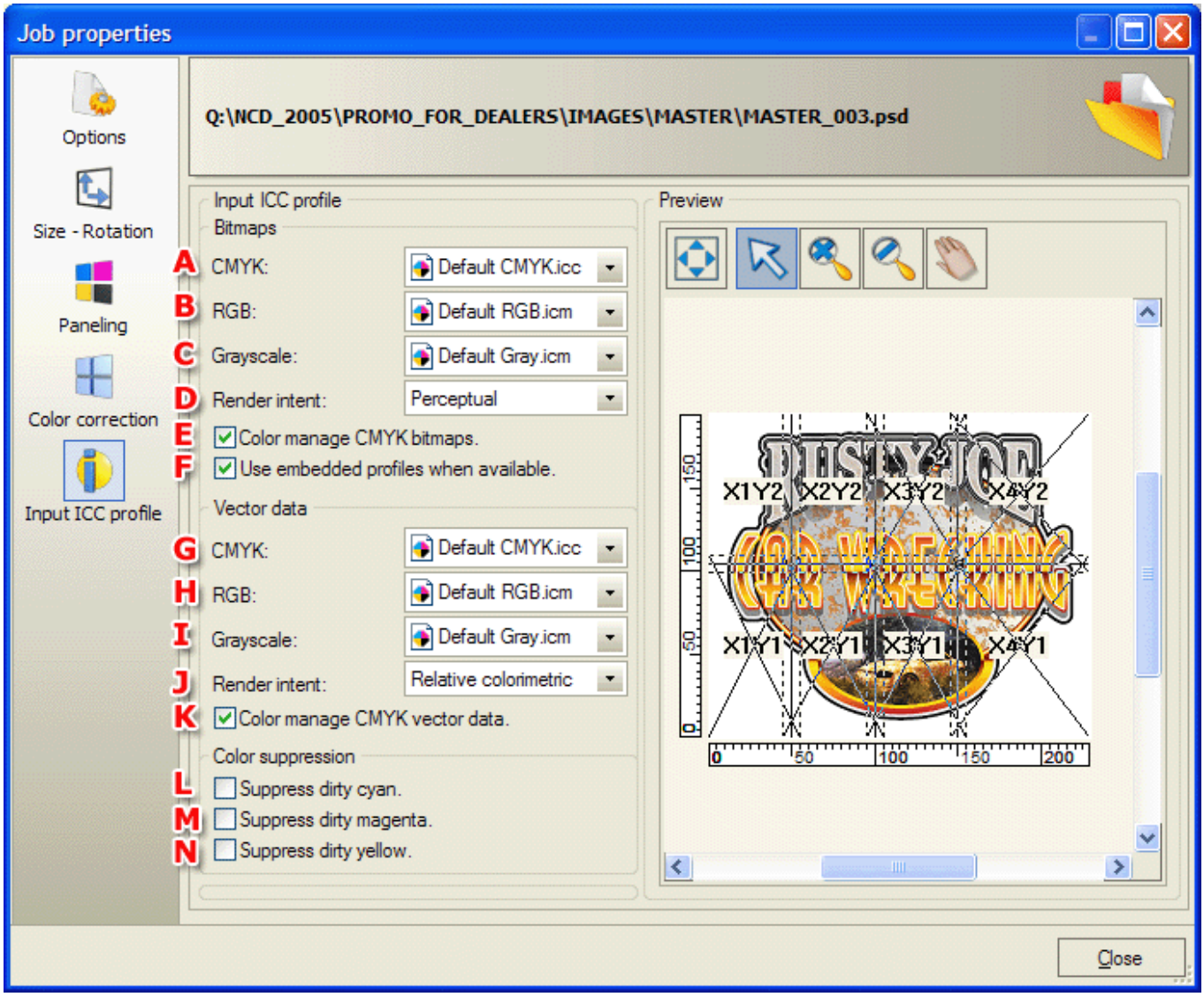
C **Saturation**
The saturation of the job, ranges from -100 (no color at all) to +100 (very bright color).

D **Hue**
The hue (color shift) of the job, ranges from -180 to +180.

E **Color temperature**
The temperature ('warmth') of the job, ranges from -4000K (very warm) to +4000K (very cold).

F **Grayscale**
Tick this box if you want the entire job to output in grayscale.

E **Cropmark size**
The size, around the print, of the printed cropmarks.



Input ICC profile
The following settings are color management related, and this manual is not intended as a complete guide. For a more complete explanation of color management, see also the document “Calibration training”.

A **CMYK bitmap input profile**
A combo box from which you can select the desired input profile for CMYK bitmaps. All profiles on your system, including the profiles from the EasySIGN "Shared" directory, are listed here.

B **RGB bitmap input profile**
A combo box from which you can select the desired input profile for RGB bitmaps.

C **Grayscale bitmap input profile**
A combo box from which you can select the desired input profile for Grayscale bitmaps.

D **Bitmap render intent**
The render intent for bitmaps. You can choose from the following:

Perceptual
All colors in a device’s gamut will be scaled to the output gamut, keeping the relation between the colors intact. This method is recommended for reproducing scanned or imported bitmaps.

Relative colorimetric
This method will leave colors that fit into both gamut’s intact. Colors outside of the gamut of the output device will be adjusted to fit, preserving brightness and color at the expense of saturation. This method is preferred if accurate color representation is necessary, for example when printing spot colors.

Saturation
Scales the source gamut to the destination gamut but preserves relative saturation instead of hue, so when scaling to a smaller gamut, hues may shift. This rendering intent is primarily designed for business graphics, where bright saturated colors are more important than the exact relationship between colors.

Absolute colorimetric
Absolute colorimetric rendering reproduces in-gamut colors exactly, and clips out-of-gamut colors to the nearest reproducible hue, sacrificing saturation and possibly lightness. This method also takes the color of the paper into account when printing.

E **Color manage CMYK bitmaps**
Whether or not CMYK bitmaps should be color managed.

F **Use embedded profiles when available**
Whether or not you want to use the profile that was included in the source file for a job.

G **CMYK vector input profile**
A combo box from which you can select the desired input profile for CMYK vector data.

H **RGB vector input profile**
A combo box from which you can select the desired input profile for RGB vector data.

I **Grayscale vector input profile**
A combo box from which you can select the desired input profile for Grayscale vector data.

J **Vector render intent**
The render intent for vector data, see the description under "Bitmap render intent" for the available types.

K **Color manage CMYK vector**
Whether or not CMYK vector data should be color managed.

L **Suppress dirty Cyan**
If enabled, dirty cyan is suppressed. use this if you want cyan to be printed as cyan, even after color managing.

M **Suppress dirty Magenta**
If enabled, dirty magenta is suppressed.

N **Suppress dirty Yellow**
If enabled, dirty yellow is suppressed.

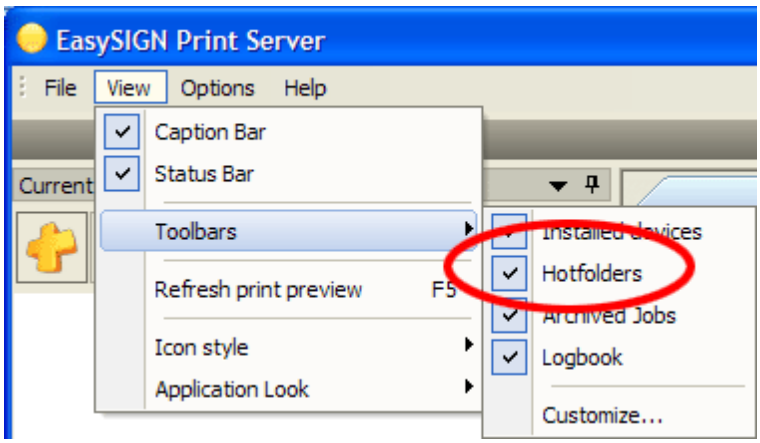
Working with Hotfolders

First of all what is a Hotfolders? A Hotfolder is a directory on your hard disk or network that represents a set of default settings. By copying a job into a Hotfolder, the new job will be set up the same way as the Hotfolder, and then it will be added to the job list, ready for printing. So if want to set up a way to print something that is always mirrored, or at 200% by default, a Hotfolder would be the way to do it.

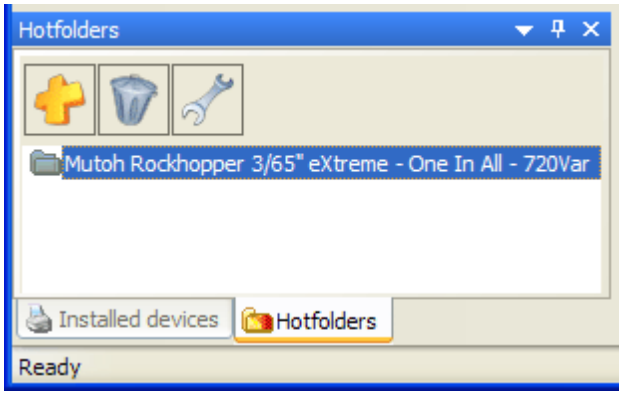
Also, if you want to print something directly from the EasySIGN design software to the Print Server, a Hotfolder is necessary to store the exported print job.

Adding a Hotfolder

To add a Hotfolder, first you have to find the window labeled Hotfolders. If it is not visible, just go to "View > Toolbars" and make sure that 'Hotfolders' is ticked.



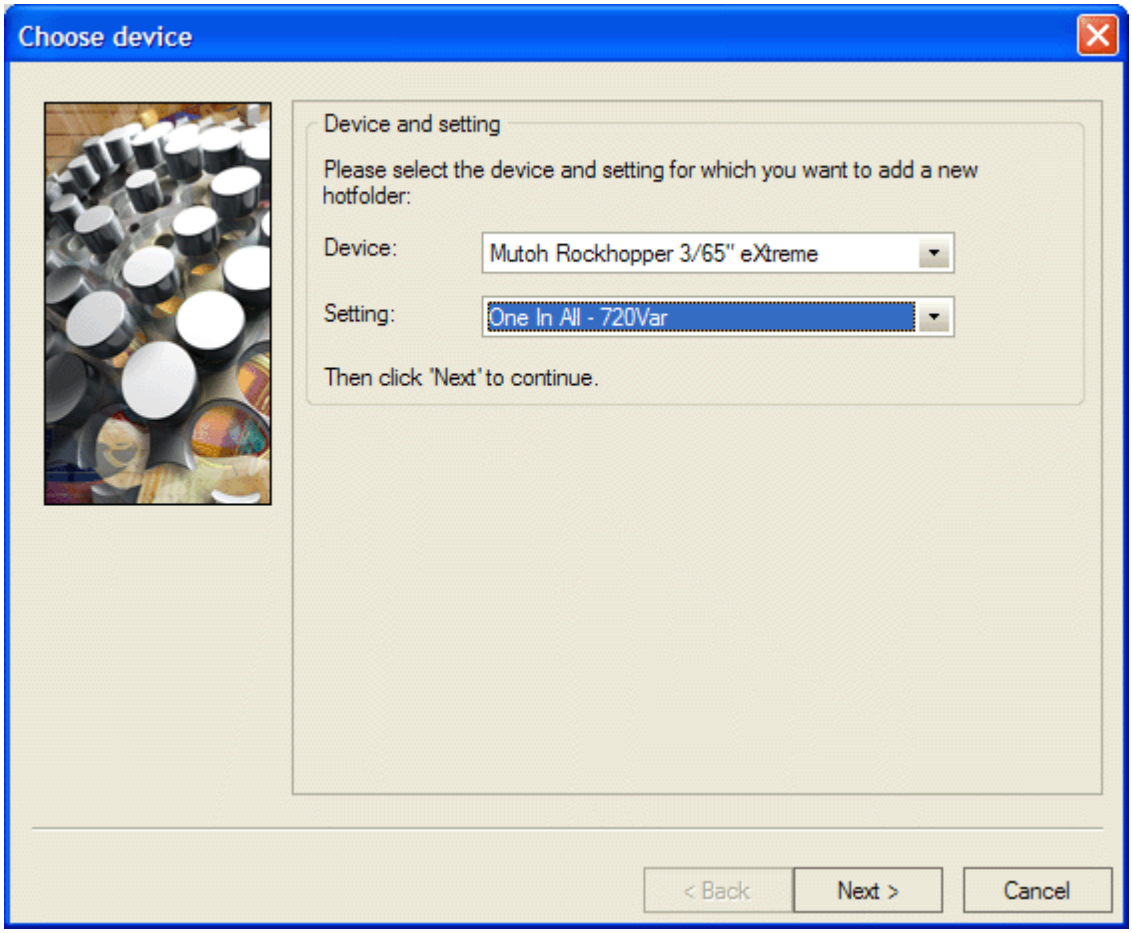
The Hotfolders window has the usual three-button icons, to add, remove and edit the Hotfolders that have been set.



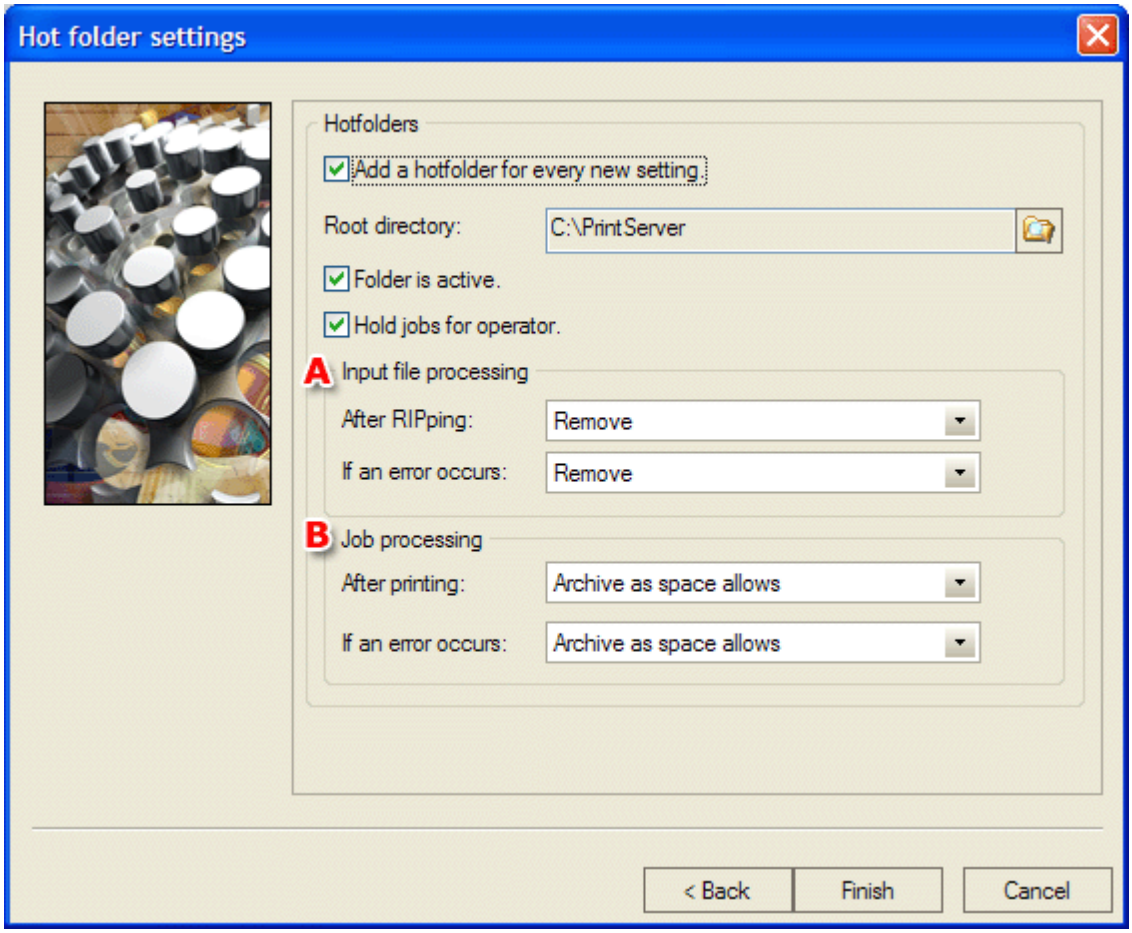
By clicking the 'add' button, a wizard will come up that guides you through the process of installing a new Hotfolder.

Step 1. Choosing a device and a setting
Any Hotfolder will mark the incoming files with a device and setting, meaning that the jobs are intended to be printed on the selected device and setting.

Please be aware that a Hotfolder is just a set of defaults. Any job that comes in through the Hotfolder, gets the same setting but everything can be changed of course before committing to printing.


Choose device
Device and setting
Please select the device and setting for which you want to add a new hotfolder:
Device:
Mutoh Rockhopper 3/65" eXtreme
Setting:
One In All - 720Var
Then click 'Next' to continue.
< Back
Next >
Cancel

Check that you have chosen the correct printer and setting, and click 'Next' to continue. In the next page of this Wizard, there is one important setting, the 'Root directory'. You should choose one root directory and place all hot folders in it. The root directory can then be shared over the network, for other computers to use.



There are some extra settings to be made in this dialog:

A **Input file processing**
When you place a file in a Hotfolder it will be processed. When processing is done, you can choose whether to remove the file or move it to a subdirectory called 'Processed' or 'Error'.

B **Job Processing**
When a job has been printed, you can choose whether you want to keep it in the Archive. The following choices exist:

Remove
When the job has been printed, it will be removed immediately.

Archive as space allows
The job will be put in the archive, but it will be removed automatically if the software runs out of disk space.

Archive indefinitely
The job is kept in the archive until removed by the user.

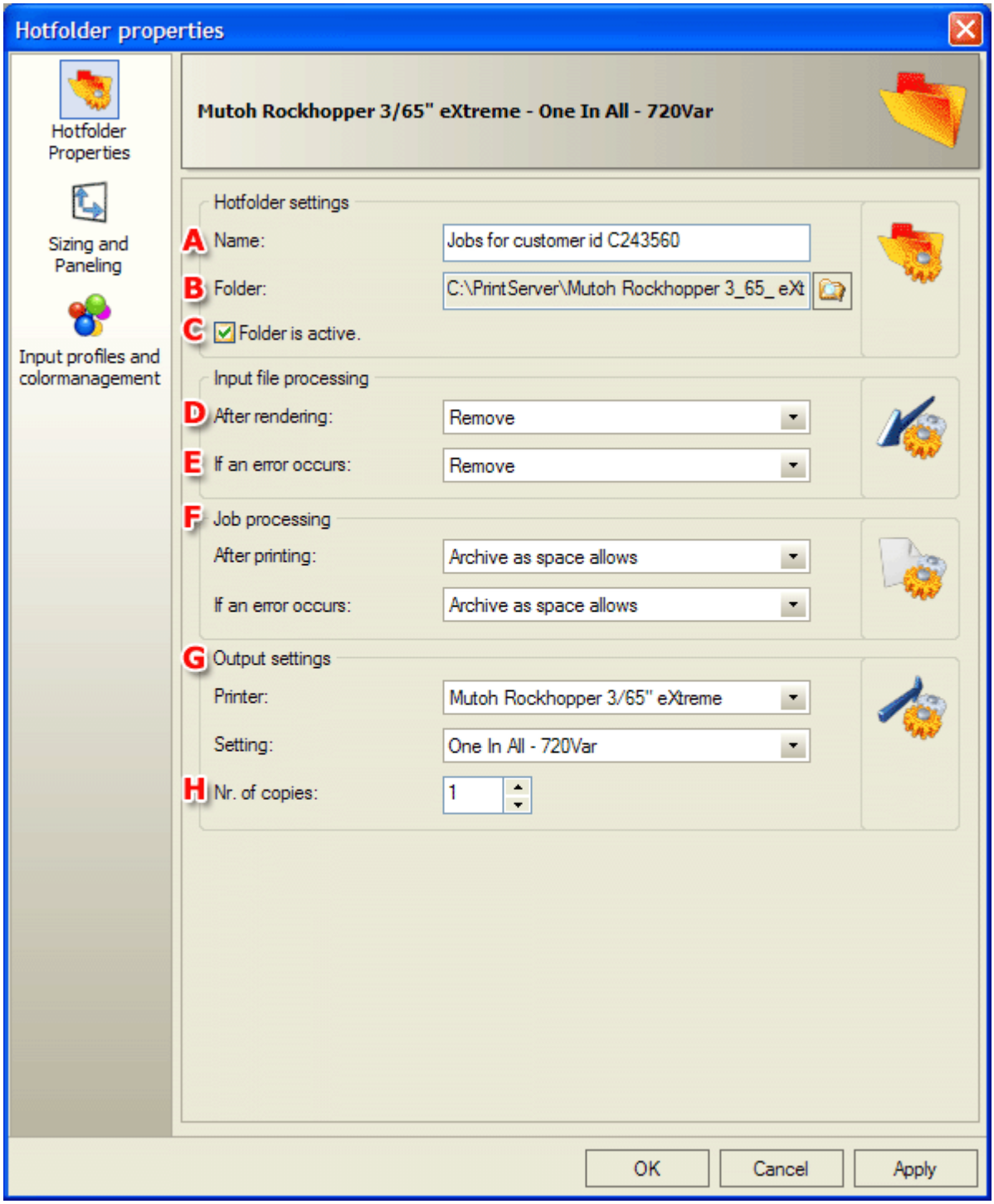
When you click 'Finish', your Hotfolder will be added and it will shown in the list.

Setting up Hotfolders

Every hot folder can have its own default settings, making it very easy to create Hotfolders, not only for every type of material, but even for customer based hot folders.
Make the default settings once, give it an appropriate name, very handy for returning jobs. Remember that these settings are only defaults: an incoming job can always be changed before printing it.

Editing the settings of a Hotfolder can be done in the following way: select the Hotfolder itself, then click the 'edit' icon in the top of the toolbar.

The following dialog will appear:



On the left side of the dialog are three icons that activate the following three tabs:

Hotfolder properties

A **Name**
The name and directory of this Hotfolder. You should change the name in something meaningfull.

B **Folder**
The actual directory that gets monitored for new files coming in. You can change this directory by clicking the 'Browse' button on the right.

C **Folder is active**
Activates or de-activates the Hotfolder.

D **After rendering**
For some files, the RIP will render them, after which the original file will no longer be necessary, and can be removed. Use 'remove' if you copy original files into the Hotfolder. Use 'Move to processed' if you want to keep the original files for some reason. The file will then be moved to the 'Processed'

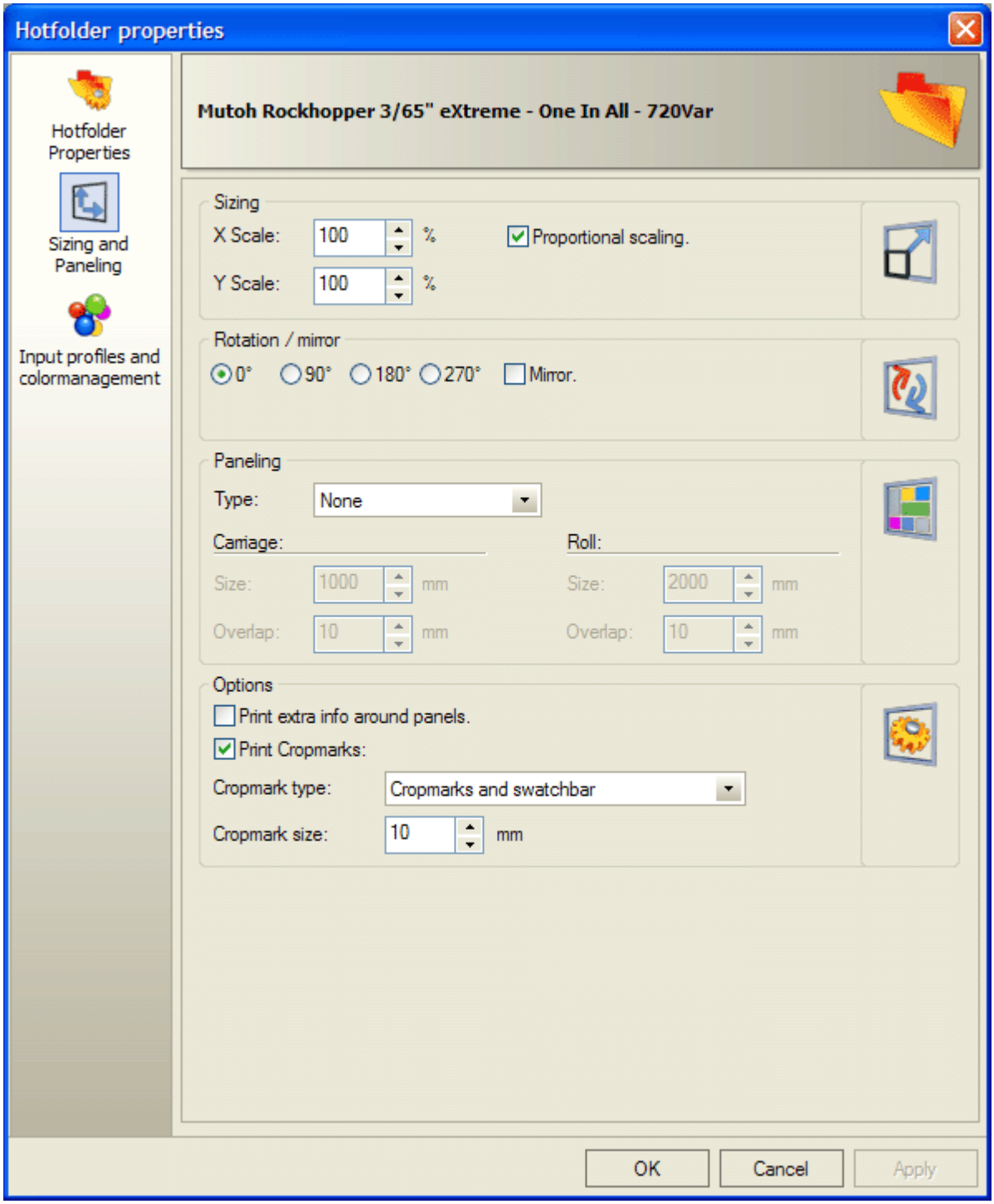
directory which is created in the Hotfolder directory.

E **If an error occurs**
Same as above, except the input file will be moved to the 'error' directory or deleted if it generates an error while rendering.

F **Job processing**
When a job has been printed, it will be automatically moved to the job archive, where it will stay.

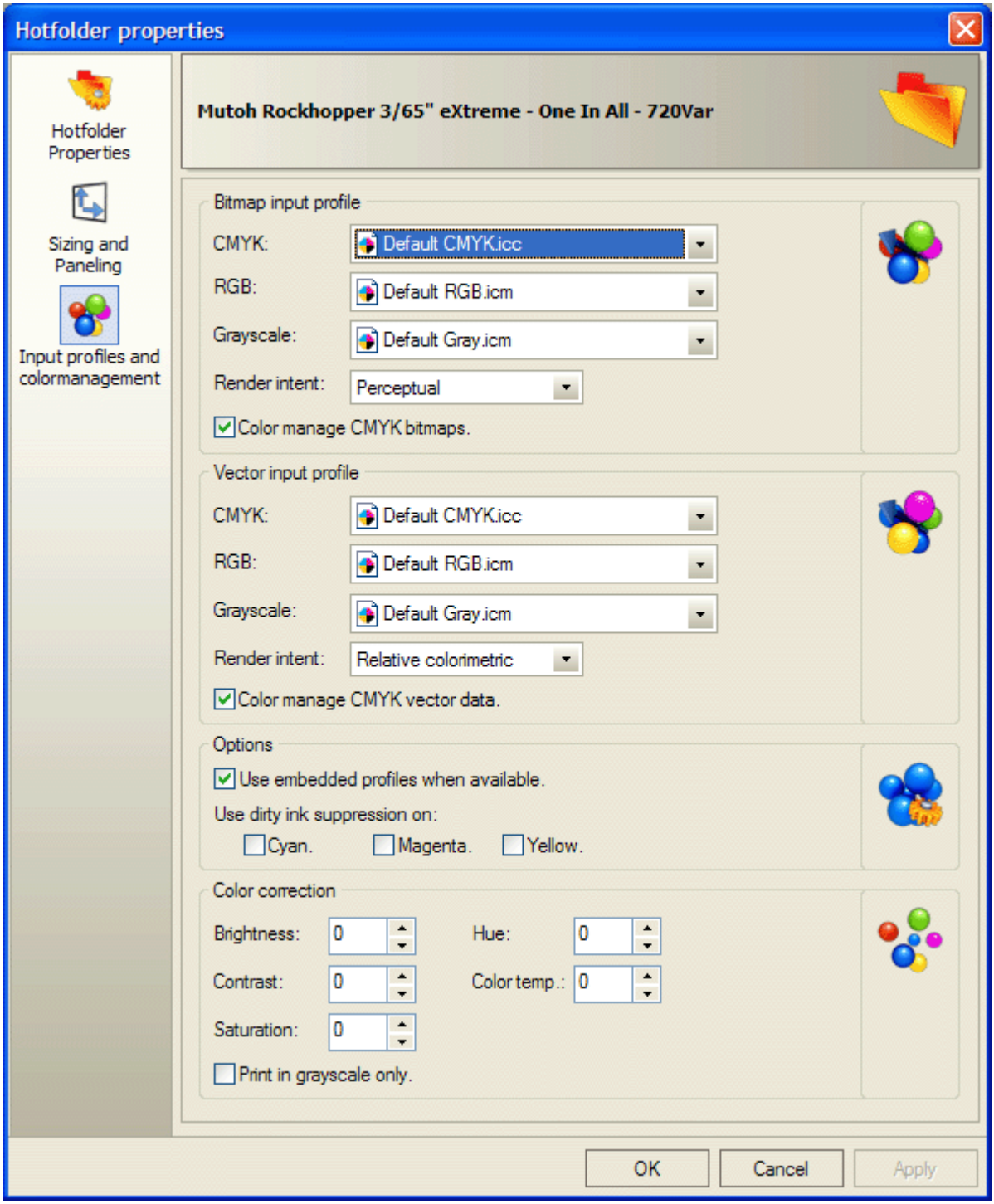
G **Output settings**
The default printer and setting that this job is meant to be printed with.

H **Nr of copies**
Number of times the job will be placed when dragged onto a print.



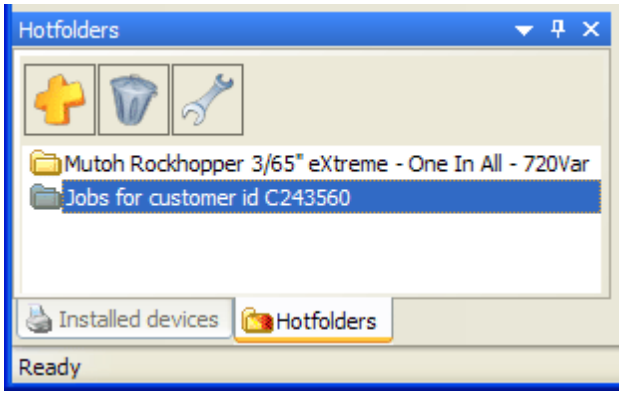
Sizing and paneling
This page gives you the opportunity to set up an incoming job for the correct size and paneling options. These settings are similar in their function to the settings on an individual job, so please refer to the previous chapter on working

with jobs for a more elaborate description.



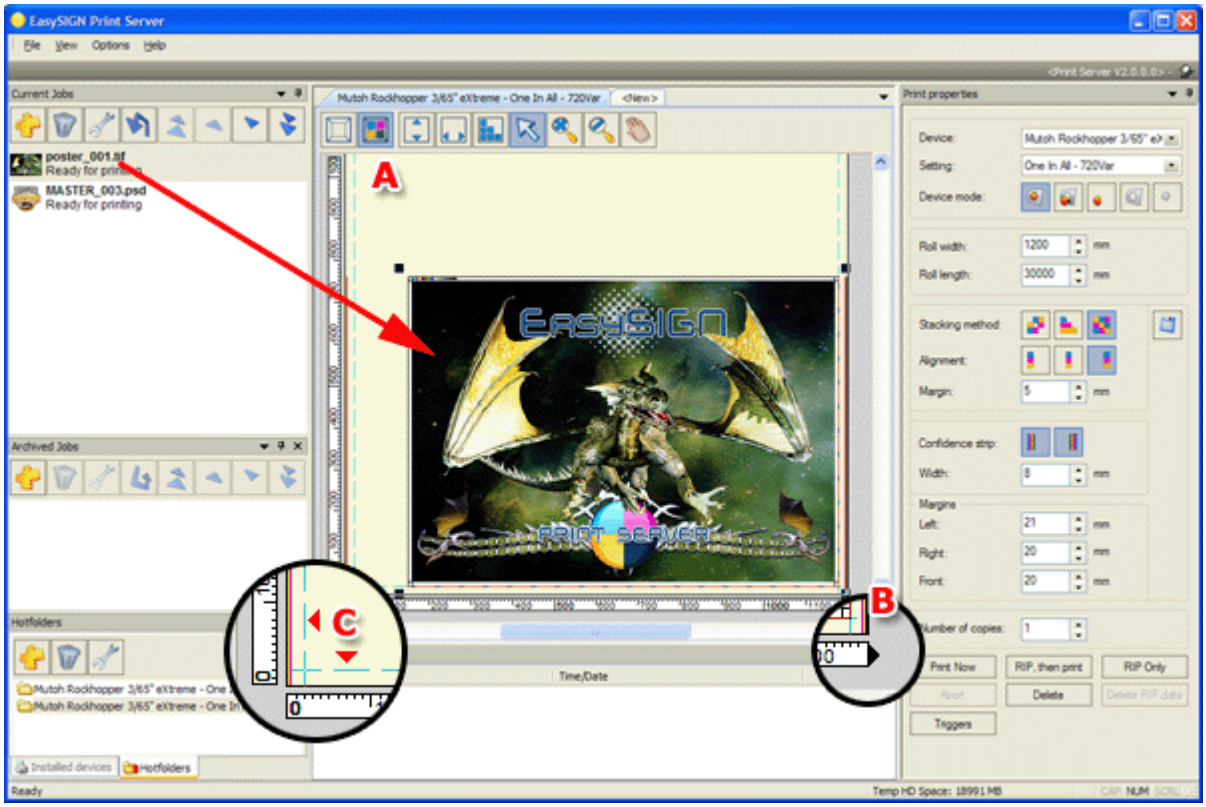
Input profiles and color management
Again, these settings are the default settings for color management on the jobs that come in on this Hotfolder. As they are similar to the settings on an individual job, please refer to the previous chapter on jobs for a detailed description on how they work.

After pressing "OK" the Hotfolders tab will look like below:



Working with prints

This is where it all comes together: a print is the centre where you place the individual jobs, arrange them, and send them to your printer. The prints are shown like below:



A **Print view**
This view shows the print as it is going to come out of your printer: a long roll of material, which is empty for now. To place jobs, you can simply drag them from the job list onto the print. If the job has paneling activated, this will automatically show when dragging the job.

The print view has a number of drag able items itself:

Material size **(B)**
By dragging the small arrow on the lower right of the print view, the material size can be adjusted.

Margins **(C)**
The front end of the material, as well as the left and right side, can be dragged to set a margin. This margin will be used when automatically placing items with the 'stacking method' option enabled.

Viewing around the print view can be done with the scrollbars around it, or by using the toolbar above it. The function of the individual buttons are:

Wireframe
Shows placed jobs as a wireframe, with information as text.

Filled
Shows the jobs as a color preview.

Zoom sheet
Shows the entire length of the print, including empty space.

Zoom front
Shows the first side of the print, zoomed to maximum width.

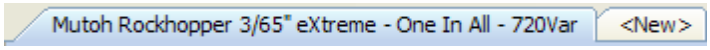
Zoom jobs
Shows everything (every job) that has been placed on the print.

Select mode
Click this button to be able to select and move jobs.

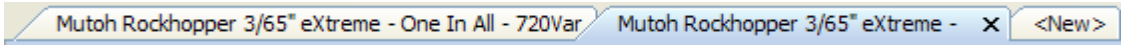
Zoom in
Click this button, then drag across the print view to zoom to a specific area.

Zoom out
This button instantly zooms the view out by a predetermined amount.

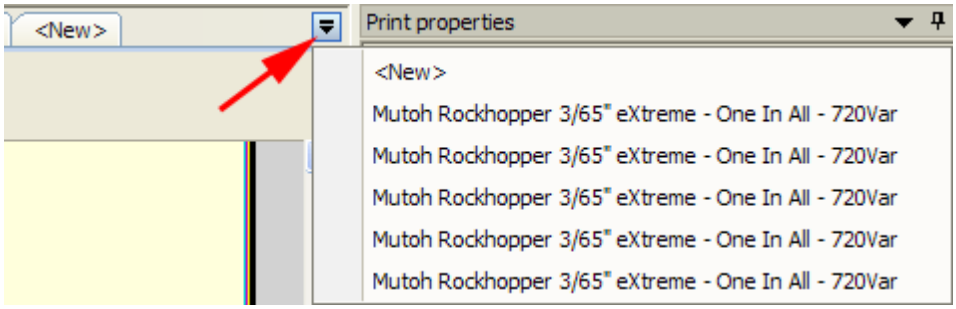
Drag view
Activate this button, then click and drag to move the print view.



There can be an unlimited amount of individual prints at the same time, which enables you to work on a new print while a previous one is processing. To do this, look at the top of the print where you will find a tab bar with the name of your current print.



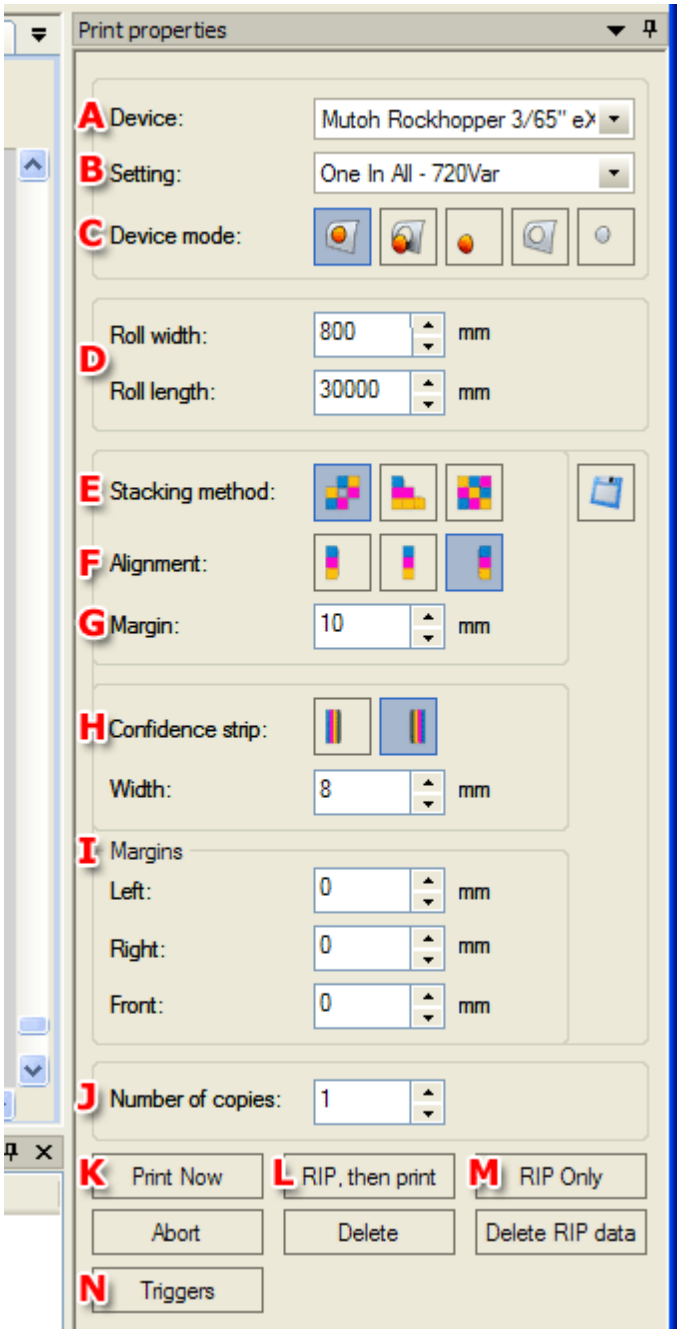
After adding a new print, just click back and forth between them to bring them to the front. The X in prints name lets you close and delete them, of course this will only work if the print is not being processed just yet.


<New>
Print properties
<New>
Mutoh Rockhopper 3/65" eXtreme - One In All - 720Var
Mutoh Rockhopper 3/65" eXtreme - One In All - 720Var
Mutoh Rockhopper 3/65" eXtreme - One In All - 720Var
Mutoh Rockhopper 3/65" eXtreme - One In All - 720Var
Mutoh Rockhopper 3/65" eXtreme - One In All - 720Var

When you create more than a few prints, they cannot be displayed all at the same time. In that case, a small arrow on the right shows a menu of all available prints.

Print properties bar

On the right side of the print view you will find a large toolbar which enables you to control the active print. It has the following options:



A **Device**
The specific printer that this print will appear on.

B **Setting**
The setting you want to use for this device.

C **Device mode**
There are five different device modes available, hover the mouse over the icons to see a description:

Print

This is the default, it only prints even if cutline's are available.

Print and cut

Immediately after printing, the job is also cut. Only available on Print & Cut hybrid machines.

Print & cut – print only

This will print a job with cropmarks, ready to be re-inserted on cut. Available on Print & Cut hybrid machines only, and used in case you would want to laminate a Print & Cut job before cutting it.

Print & cut – cut only

This will cut a print & cut job on a hybrid machine.

Cut only

This cuts a job on a hybrid print & cut machine without printing anything.

Be aware that the Print & Cut modes are only used on hybrid machines, meaning printers with an integrated cutter. Please refer to the manual that can with the printer for the correct workflow.

Print & Cut workflows that use a separate cutter and printer can of course also be processed, however the print server treats these as a normal print job (with crop marks of course) and they would be printed in the default 'print' mode.

D **Roll width/length**
The size of the material in the printer. This size can also be changed by dragging the small black arrow on the lower right of the print view.

E **Stacking method**
When placing jobs, it is possible to align the jobs automatically, a process called 'nesting'. There are three options available:

Simple

All jobs will be placed after each other, no other optimization Is performed.

Jobs together

Multiple copies of a job will be nested, but they will not be mixed with other jobs.

Save material

An optimal placement of jobs will be made, mixing copies of jobs and panels if necessary.

The selected stacking method will be shown by these buttons. However, when you move a job manually, the stacking switches off and no automatic placement will be performed, until you click one of these buttons again.

F **Alignment**

All stacking methods can have a left, middle or right alignment. Click one of these buttons to choose, the default is right-alignment.

G **Margin**
The distance between stacked jobs.

H **Confidence strip**
A strip can be enabled on the left and/or right side of the print. Enabling this 'exercises' the print heads, which might help to keep open all inks in a print head. Width can be adjusted.

I **Margins**
A left, right and front margin can be entered here, this enables you to keep some extra material around the print itself. This can be handy when doing Print & Cut for example.

J **Number of copies**
The number of times this print will be printed.

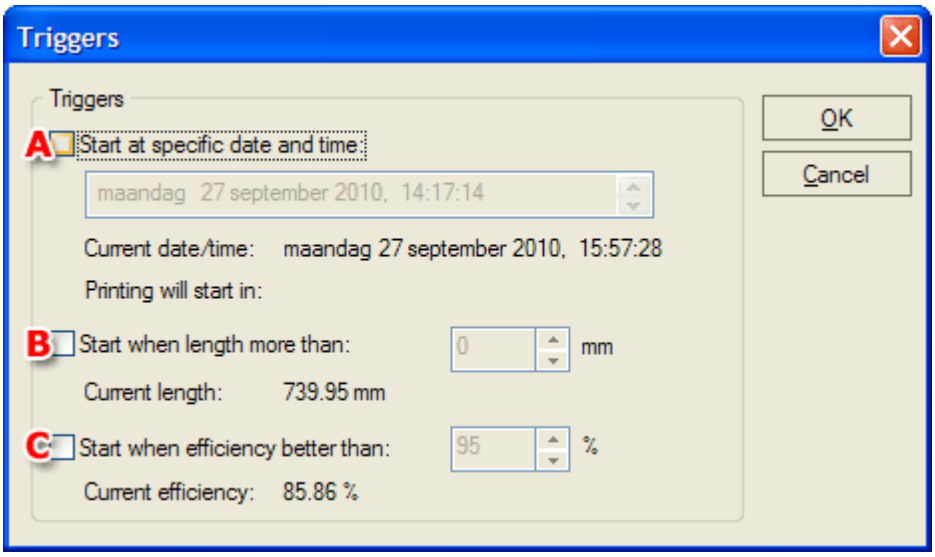
Print buttons
There are several ways of starting a print, you can choose to start printing right away, or to be a bit more careful and render a print first. The buttons have the following functions:

K **Print now**
Starts rendering, and as soon as a small portion of the render is ready the print will start. This can be used when you have a fast computer and you know for sure that the computer can keep up with the printer.

L **RIP, then print**
This renders the print data first, and when everything is ready the print will automatically be started. Can be used on slower computers to make sure the printer will never need to wait.

M **RIP only**
Renders all data, but w ill not print until 'Print now ' is clicked.

N **Triggers**
It is possible to start any print that you have set up at a specific time. When you click the 'Triggers' button a new dialog appears:



***Start at a specific date and time* (A)**
This enables you to start the current print when you are away, for example when you want to print during the night.

***Start when length more than* (B)**
This starts a print when there are enough jobs available.

***Start when efficiency more than* (C)**
This starts the job when the stacking has produced a print with high enough accuracy.

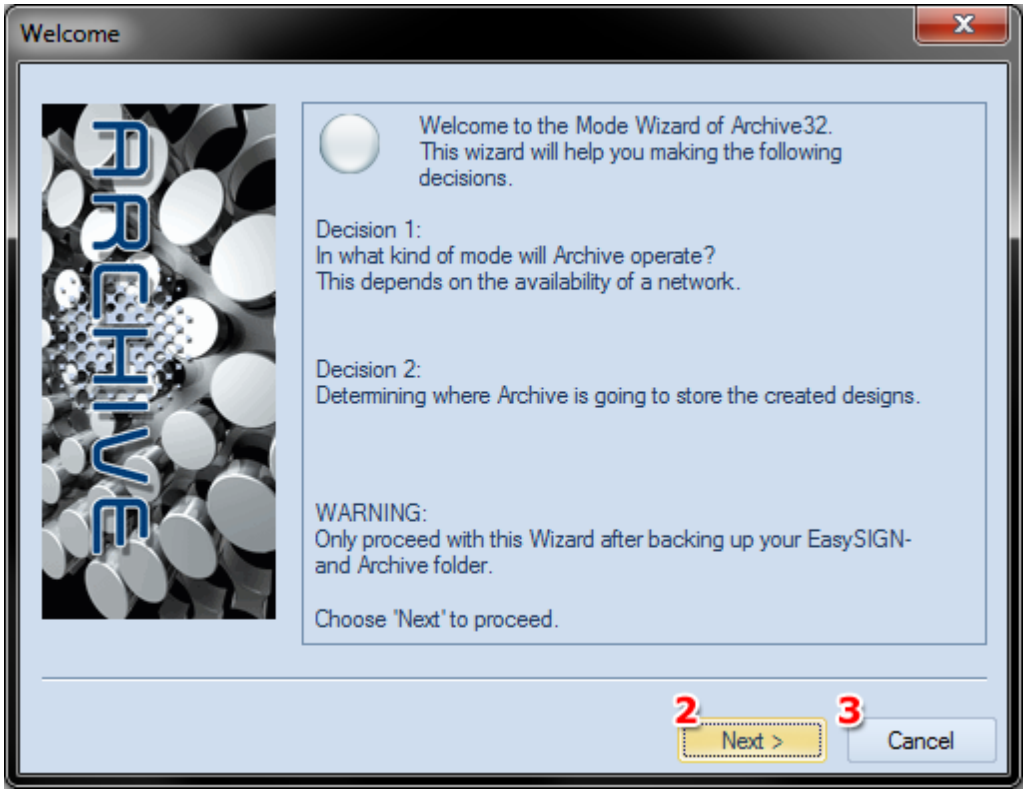
Archive

Archive

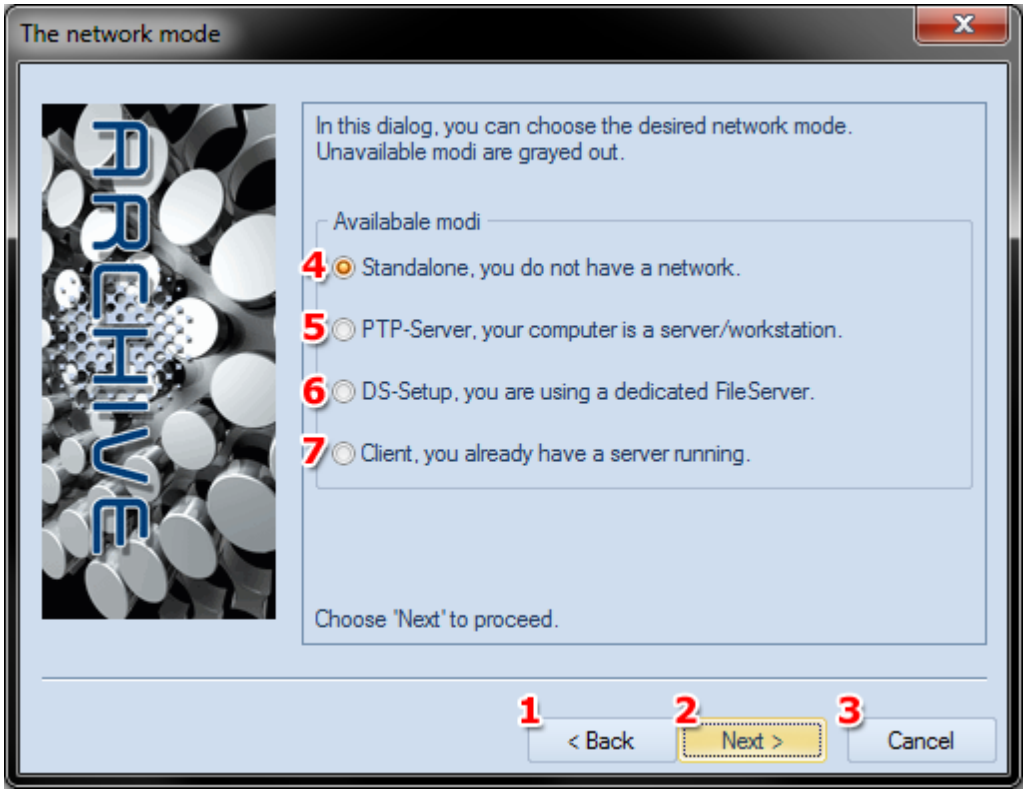
Archive ist ein speziell für EasySIGN entwickeltes Dienstleistungsprogramm. Es hilft Ihnen , Ihre EasySIGN – Arbeitsblätter und Ihre Kundendatenbank zu pflegen. In EasySIGN können Sie Arbeitsblätter pro Kunde abspeichern. In Archive können Sie Kundendaten öffnen, importieren, pflegen und verarbeiten etc.

Erste Version

Wenn Sie noch nie zuvor eine Version von Archive auf Ihrem System installiert hatten, erscheint ein "Assistent" auf Ihrem Bildschirm, der Ihnen bei der Initialisierung des Programms zur Seite steht.


Welcome
Welcome to the Mode Wizard of Archive32.
This wizard will help you making the following decisions.
Decision 1:
In what kind of mode will Archive operate?
This depends on the availability of a network.
Decision 2:
Determining where Archive is going to store the created designs.
WARNING:
Only proceed with this Wizard after backing up your EasySIGN- and Archive folder.
Choose 'Next' to proceed.
2
Next >
3
Cancel

Im ersten Dialog des "Assistenten", werden die von Ihnen zu beachtenden Schritte erläutert. Sie müssen sich entscheiden, in welchem Modus Sie Archive laufen lassen wollen – dies hängt davon ab, ob Sie in einem Netzwerk arbeiten. Sie müssen darüber hinaus den Ort angeben, an dem Archive die Arbeitsblätter, die Sie in EasySIGN erstellen, speichern soll. Sie können diesen "Assistenten" stets erneut aufrufen, wenn Sie das Programm einmal initialisiert haben. Wenn Sie dies tun und Sie bereits ein Archiv –Verzeichnis und EasySIGN – Arbeitsblätter erstellt haben, ist es ratsam, eine Sicherungskopie anzulegen, bevor Sie mit dem "Assistenten" fortfahren. Wenn alles klar ist, klicken Sie auf die Schaltfläche "Weiter" (2), um fortzufahren.


The network mode
In this dialog, you can choose the desired network mode.
Unavailable modi are grayed out.
Availabale modi
4 Standalone, you do not have a network.
5 PTP-Server, your computer is a server/workstation.
6 DS-Setup, you are using a dedicated FileServer.
7 Client, you already have a server running.
Choose 'Next' to proceed.
1
< Back
2
Next >
3
Cancel

Auf dem nächsten Bildschirm des "Assistenten" können Sie den jeweiligen "Modus" bestimmen, in dem Sie arbeiten möchten.

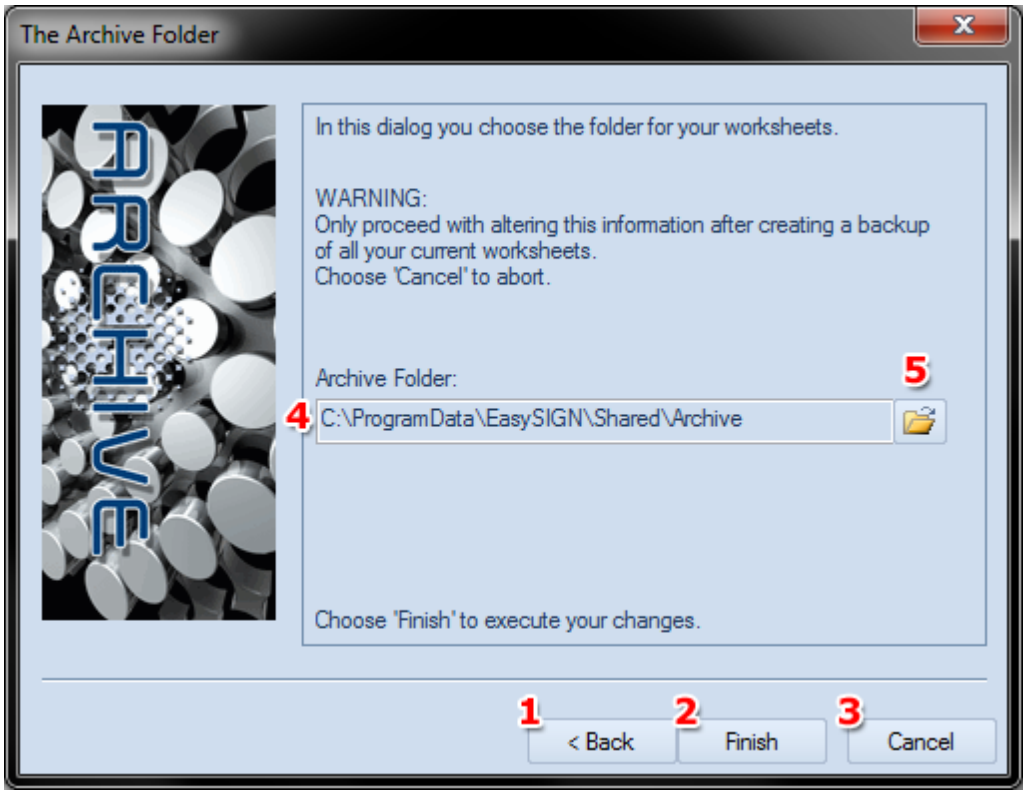
.

4 "Einzelgerät"
Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie nicht in einem Netzwerk arbeiten oder wenn Sie ein Netzwerk verwenden, dessen Programm jedoch nur auf einem Computer verwendet wird.
5 "PTP - Server"
In diesem Fall ist Ihr Computer als Server und darüber hinaus als Workstation eingesetzt.
6 "DS - Setup"
Wenn Sie einen "Fileserver" verwenden wollen.
7 "Client"
Wenn Sie bereits einen "Fileserver" verwenden.

Erklärung des jeweiligen Modus

Einzelgerät

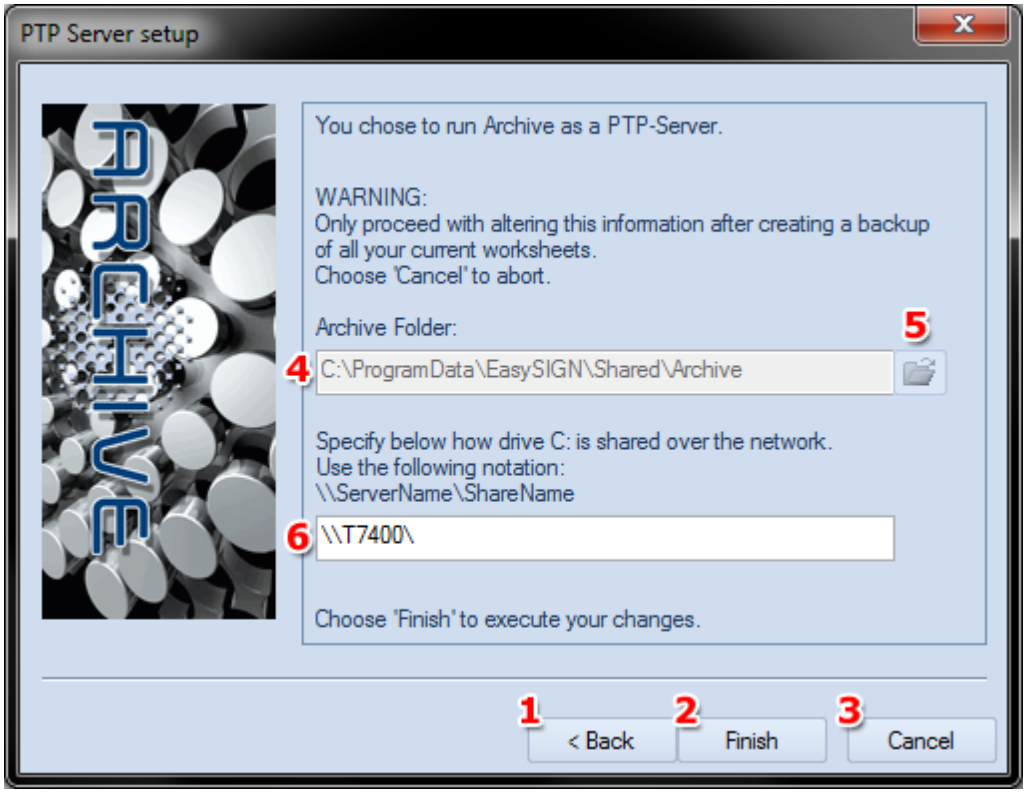
Wenn Sie diese Option im "Assistenten" gewählt haben, erscheint ein neues Fenster, nachdem Sie auf die Schaltfläche "Weiter" geklickt haben.



4 In diesem Feld wird der Pfad zum Standardverzeichnis von Archive angezeigt. Es ist ratsam, diesen Pfad zu verwenden. Wenn Sie einen anderen Pfad angeben wollen, können Sie dies tun, indem Sie den entsprechenden Pfadnamen manuell eingaben oder indem Sie mit Hilfe der Schaltfläche ”Durchsuchen” (5) einen Pfad suchen.

PTP - Server

Wählen Sie diese Option, wenn Ihr Netzwerk keinen "Dedicated File Server" enthält. Einer der Computer in dem Netzwerk fungiert als Server.

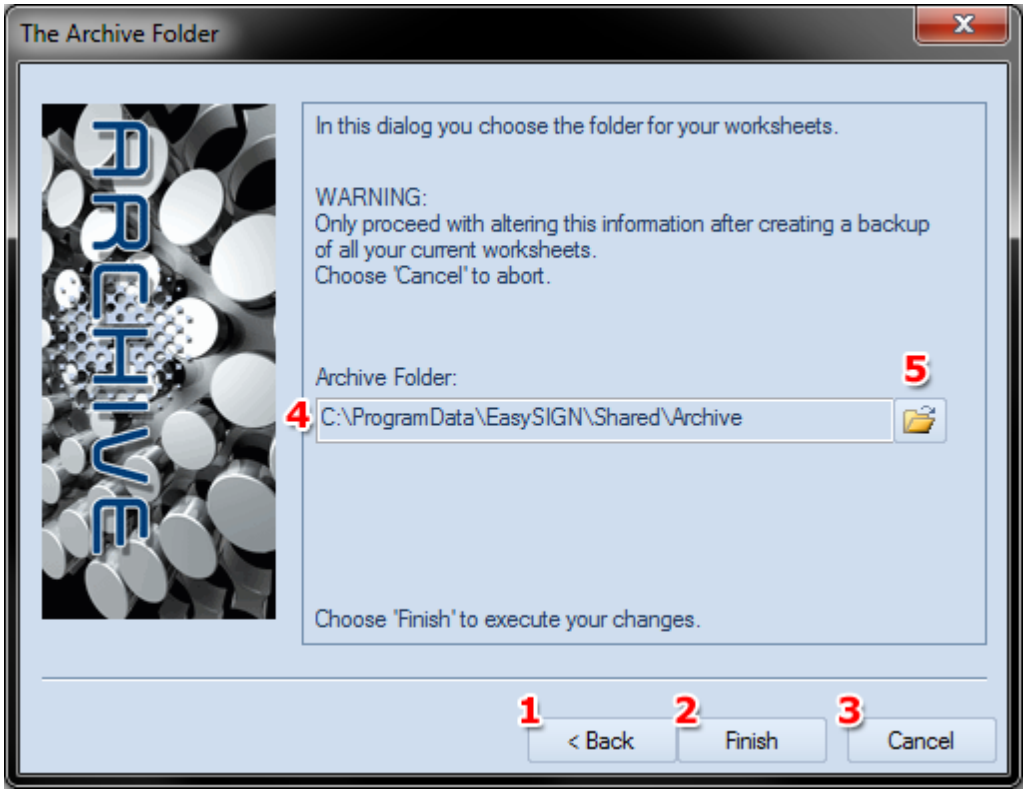


4 In dieses Feld müssen Sie den Pfad zum Verzeichnis von Archive eingeben. Sie können diesen Pfad auch mit Hilfe der Schaltfläche ”Durchsuchen” (5) suchen.
6 Wenn sich das Archive – Verzeichnis auf Laufwerk C befindet, müssen Sie hier angeben, wie das Laufwerk C über das Netzwerk gemeinsam genutzt wird.

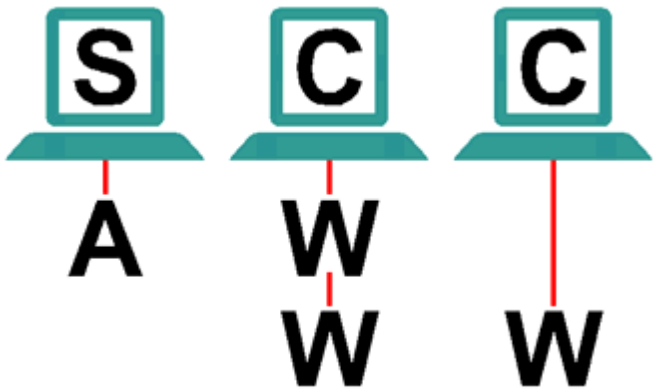
S Server / Workstation
Auf diesem Computer wird das PTP - Setup ausgeführt. Dies enthält den gemeinsam genutzten Ordner "Archive" für die anderen Workstations (C) sowie eine Arbeitsversion von Archive.
C Workstation
W Auf den Workstations wird das "Client - Setup" von Archive ausgeführt, der gemeinsam genutzte Ordner (A) auf dem Server (S) wird als Quelle verwendet.

DS - Setup

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Netzwerk einen "Dedicated File Server" enthält, wie z.B. einen NT - Server. Die Arbeitsblätter werden dann zentral auf diesem Server gespeichert.



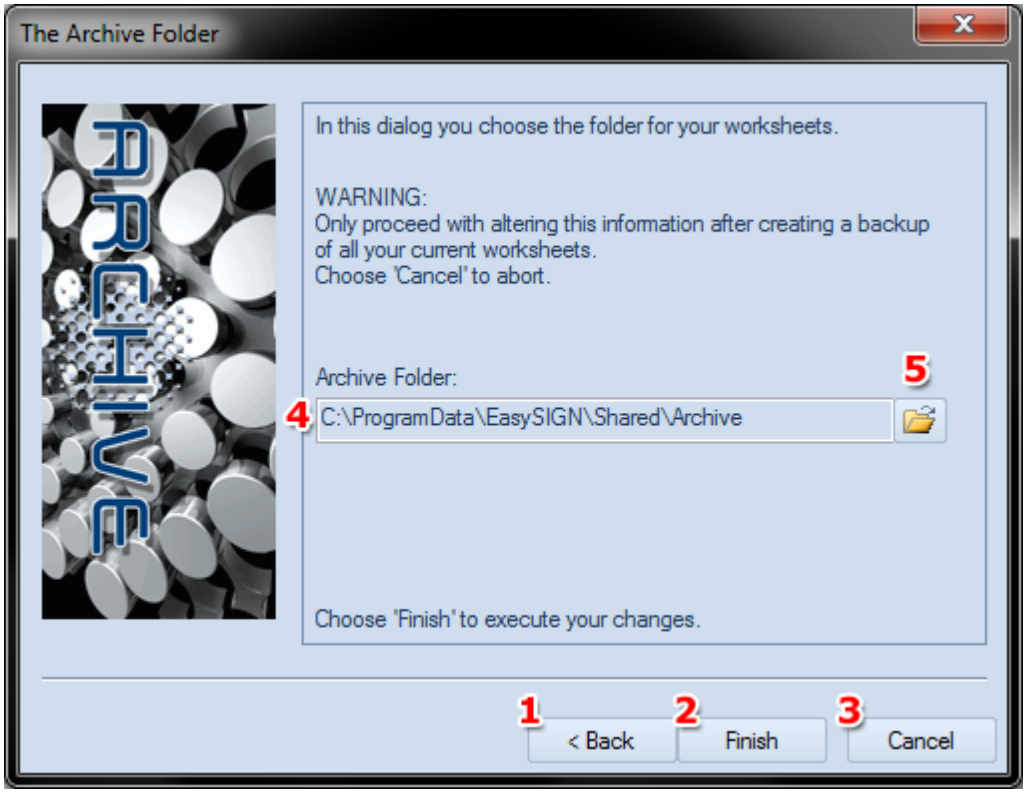
4 In dieses Feld müssen Sie den Pfad zum Archive – Verzeichnis eingeben. Sie können das Verzeichnis jedoch auch mit Hilfe der Schaltfläche ”Durchsuchen” (5) suchen.



S Server
C Workstation
W Auf einer der Workstations wird das "DS - Setup" ausgeführt, der Server (S) ist als Quelle für den "Archive" - Ordner (A) angegeben worden. Dieser Computer ist ebenfalls zu einem "Client" geworden. Auf den anderen Workstations wird das "Client - Setup" von Archive durchgeführt. Der gemeinsam genutzte Ordner (A) auf dem Server (S) wird als Quelle genutzt.

Client - Setup

Diese Option verwendet ein Laufwerk, in dem sich bereits alle Ordner befinden. Es wird von der Annahme ausgegangen, daß die Option "DS - Setup" oder "PTP - Setup" bereits einmal auf einem anderen Computer durchgeführt wurde.

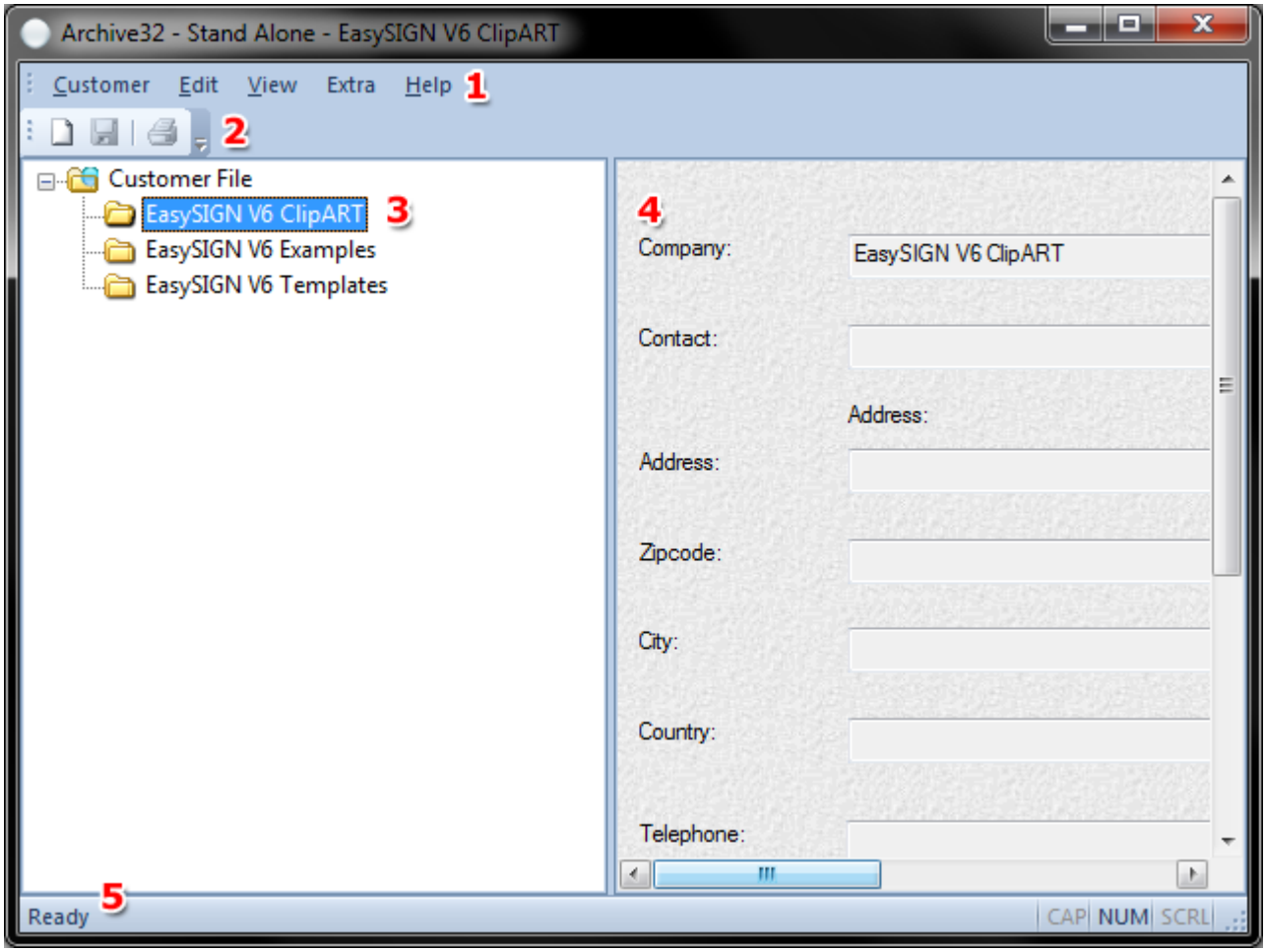


4 In dieses Feld müssen Sie den Pfad zum Archive – Verzeichnis eingeben. Sie können das Verzeichnis jedoch auch mit Hilfe der Schaltfläche ”Durchsuchen” (5) suchen.

Nachdem Sie die notwendigen Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf die Schaltfläche "Ausführen" (2).

Arbeitsumgebung

Wenn Sie Archive geöffnet haben, wird auf dem Bildschirm folgendes angezeigt: Wenn Sie sich während des Setups von EasySIGN entschlossen haben, die Beispiele mit zu installieren, befinden sich diese jetzt in Archive. Sie sind unter einem Kunden angelegt, der als Beispielkunde verwendet wird.



1 Menü
Die einzelnen Teile des Menüs werden nachfolgend noch detailliert erläutert.
2 Symbolleiste
Hier finden Sie die am häufigsten verwendeten Menübefehle. Sie können direkt über eine Schaltfläche ausgeführt werden.
3 Übersichtsfenster
Hier finden Sie alle Kunden, in einer Baumstruktur angeordnet.
4 Informationsfenster
Hier können Sie die Kundendaten eingeben oder die Arbeitsblätter des jeweiligen Kunden anzeigen lassen.
5 Statusleiste

Menü

Kunde

Sie finden dasselbe Menü auch als rechtes Maustastenmenü in jedem Teil der Baumstruktur vor.

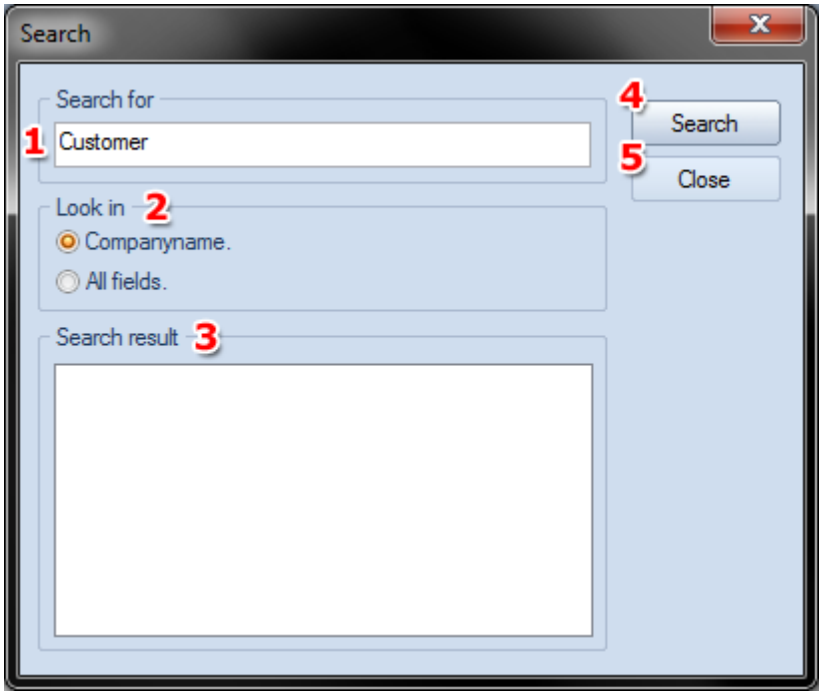
Neu (CTRL+N)
Je nachdem, was Sie in der Baumstruktur ausgewählt haben, wird ein neuer Kunde auf eine gewisse Ebene plaziert. Wenn Sie zum Beispiel die "Wurzel" ausgewählt haben, können Sie eine Gruppe mit dem Namen "Fußballclubs" erstellen. Wenn Sie den neuen Ordner "Fußballclubs" dann anklicken und anschließend auf "Neu" klicken, wird der neue Kunde / Ordner unter ”Fußballclubs" hinzugefügt. Auf diese Weise können Sie alle Ihre Kunden nach Art der Arbeit kategorisieren.

Löschen (DEL)
Mit diesem Befehl löschen Sie einen ausgewählten Ordner. Wenn sich jedoch noch Arbeitsblätter in dem Kundenordner befinden, können Sie den Kunden nur löschen, nachdem Sie zuvor alle Arbeitsblätter gelöscht haben.

Bearbeiten / Schreibgeschützt
Wenn Sie das Untermenü "Bearbeiten" wählen, können Sie die Kundendaten ändern. In dem Augenblick, in dem Sie die Kundendaten ändern, ist die Datenbank für andere Benutzer gesperrt. Dies geschieht, um sicherzustellen, daß nicht zwei Benutzer gleichzeitig versuchen, denselben Kunden zu bearbeiten. Ein anderer Benutzer kann die

Arbeitsblätter immer noch öffnen, er kann nur die Kundendaten nicht verändern. Um diese Sperre wieder aufzuheben müssen Sie das Untermenü "Schreibgeschützt" auswählen. Wenn nach fünf Minuten keine Bearbeitung erfolgt ist, wird die Sperre der Datenbank automatisch wieder aufgehoben und steht somit anderen Benutzern zur Verfügung.

Suchen
Mit diesem Befehl wird ein Dialog geöffnet, in dem Sie nach vorhanden Kunden suchen können.



1 Suche nach
Hier können Sie die Suchkriterien eingeben.
2 Suchen in
Hier können Sie festlegen, welche Felder durchsucht werden sollen.
3 Suchergebnisse
Hier werden die Ergebnisse der Suche angezeigt. Wenn Sie auf einen der Teile in der Liste doppelklicken, wird diese Datei aktiviert.
4 Suche starten
Mit diesem Befehl wird die Suche aufgenommen.
5 Schließen

Beenden
Mit diesem Befehl wird das Programm geschlossen.

Bearbeiten

Rückgängig machen
Wenn Sie sich im Modus Ändern befinden, wird die letzte Änderung vollständig rückgängig gemacht und der Originalzustand wiederhergestellt.

Löschen
Mit diesem Befehl werden die ausgewählten Arbeitsblätter gelöscht.

Alle markieren
Mit diesem Befehl werden alle Arbeitsblätter des Kunden, die geöffnet wurden, ausgewählt.

Markierung umkehren
Mit diesem Befehl wird eine bereits vorgenommene Auswahl umgekehrt.

Umbenennen.
Mit diesem Befehl können Sie den Namen eines ausgewählten Kunden in der Baumstruktur ändern.

Ansicht

Symbolleiste
Zeigt oder verbirgt die Symbolleiste.

Statusleiste
Zeigt oder verbirgt die Statusleiste.

Kundendaten
Aktiviert die Kundendaten im Informationsfeld.

Große Symbole
Zeigt die verfügbaren Arbeitsblätter im Imformationsfenster mit großen Symbolen und dem relevanten Dateinamen an.

Kleine Symbole
Alle Arbeitsblätter werden mit einem kleinen Symbol angezeigt.

Liste
Die Arbeitsblätter werden als Liste angezeigt.

Details
Zusätzliche Informationen werden um das Arbeitsblatt herum angezeigt, wie z.B. der Tag, an dem das Arbeitsblatt zuletzt geändert wurde.

Vorschau
Alle Arbeitsblätter werden mit einer Abbildung des Arbeitsblattes angezeigt.

Aktualisieren (F5)
Mit diesem Befehl wird das Fenster aktualisiert.

Hilfswerkzeuge

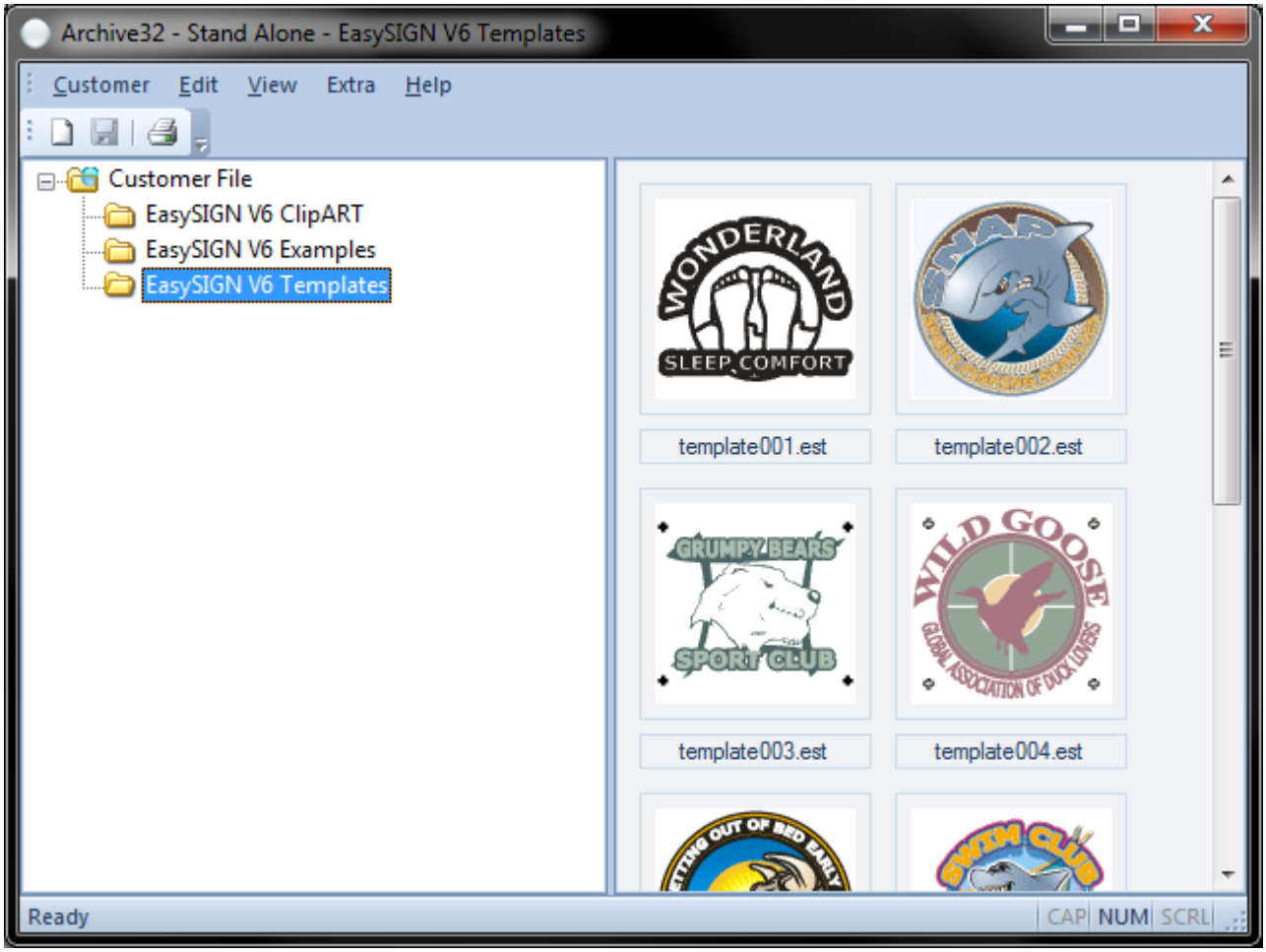
Modusassistent
Mit diesem Befehl öffnet sich, wie bereits früher in dem Abschnitt ”Erste Version” beschrieben, der Modusassistent.

Sicherungskopie
Dieser Menügegenstand bietet Ihnen Ratschläge zur Erstellung von Sicherungskopien.

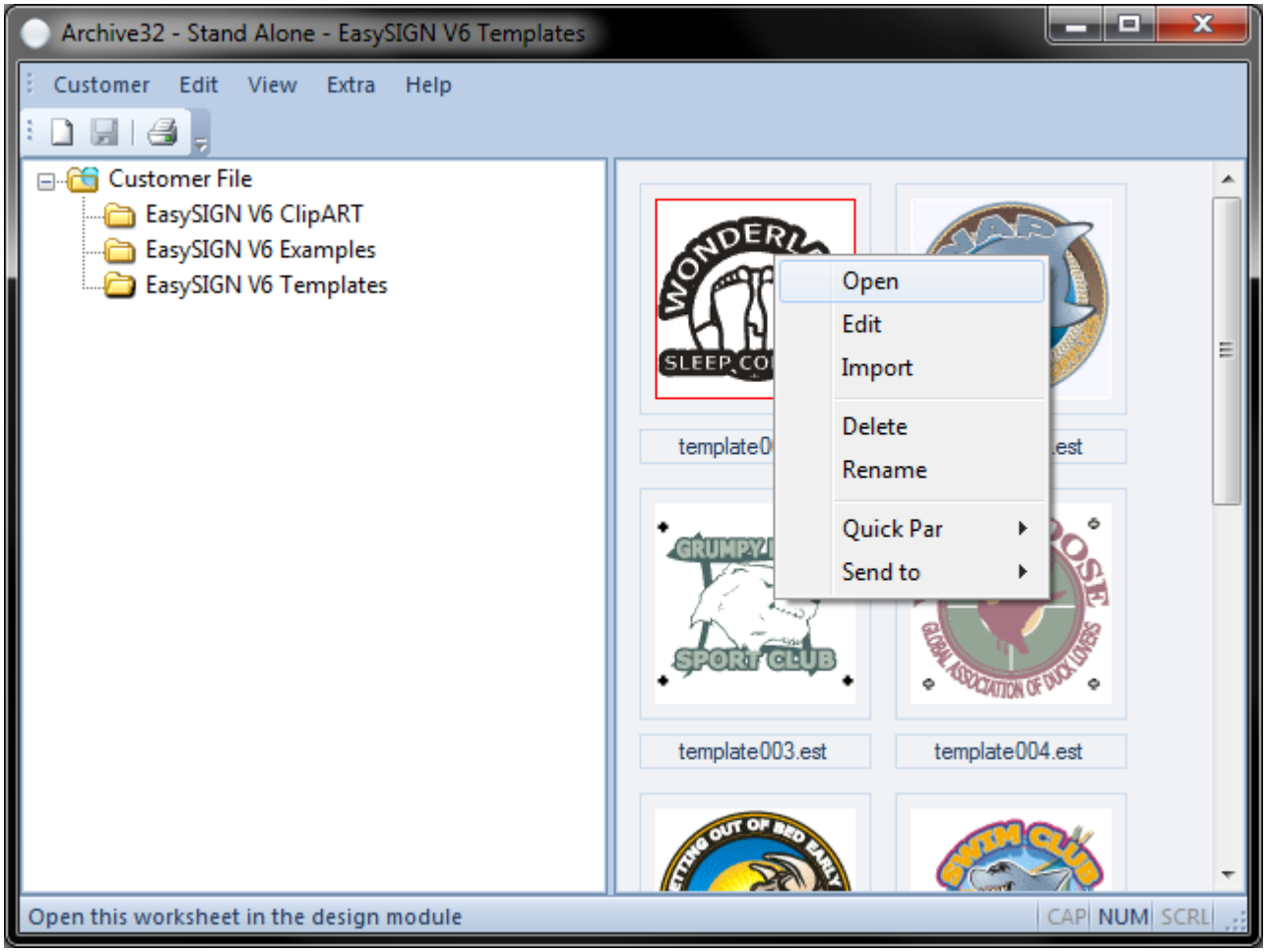
Hilfe
In diesem Menü finden Sie alles über die Hilfe und das digitale Handbuch.

Informationsfenster

In diesem Fenster finden Sie alle Arbeitsblätter, die zu einem bestimmten Kunden zugeordnet sind. Von hier können Sie die Arbeitsblätter verwalten und pflegen.



Mit der Steuerungstaste können Sie mehrere Arbeitsblätter gleichzeitig auswählen, um diese zu löschen oder Sie nach EasySIGN zu importieren. Wenn Sie ein Arbeitsblatt ausgewählt haben, klicken Sie einmal mit der rechten Maustaste darauf, um das rechte Mausmenü des Arbeitsblattes aufzurufen.



In diesem Popup – Menü finden Sie die folgenden Befehle.

1 Öffnen
Mit diesem Befehl wird das ausgewählte Arbeitsblatt in EasySIGN geöffnet. Wenn EasySIGN nicht offen ist, wird es automatisch geöffnet. Diese Funktion kann auch durch Doppelklicken auf das Arbeitsblatt aktiviert werden.
2 Importieren
Mit diesem Befehl wird das Arbeitsblatt in das aktive Arbeitsblatt in EasySIGN importiert.
3 Löschen
Mit diesem Befehl werden die ausgewählten Arbeitsblätter gelöscht. Wenn Sie versehentlich das falsche Arbeitsblatt gelöscht haben, können Sie den Papierkorb unter Windows™ verwenden, um die Datei wiederzuholen.

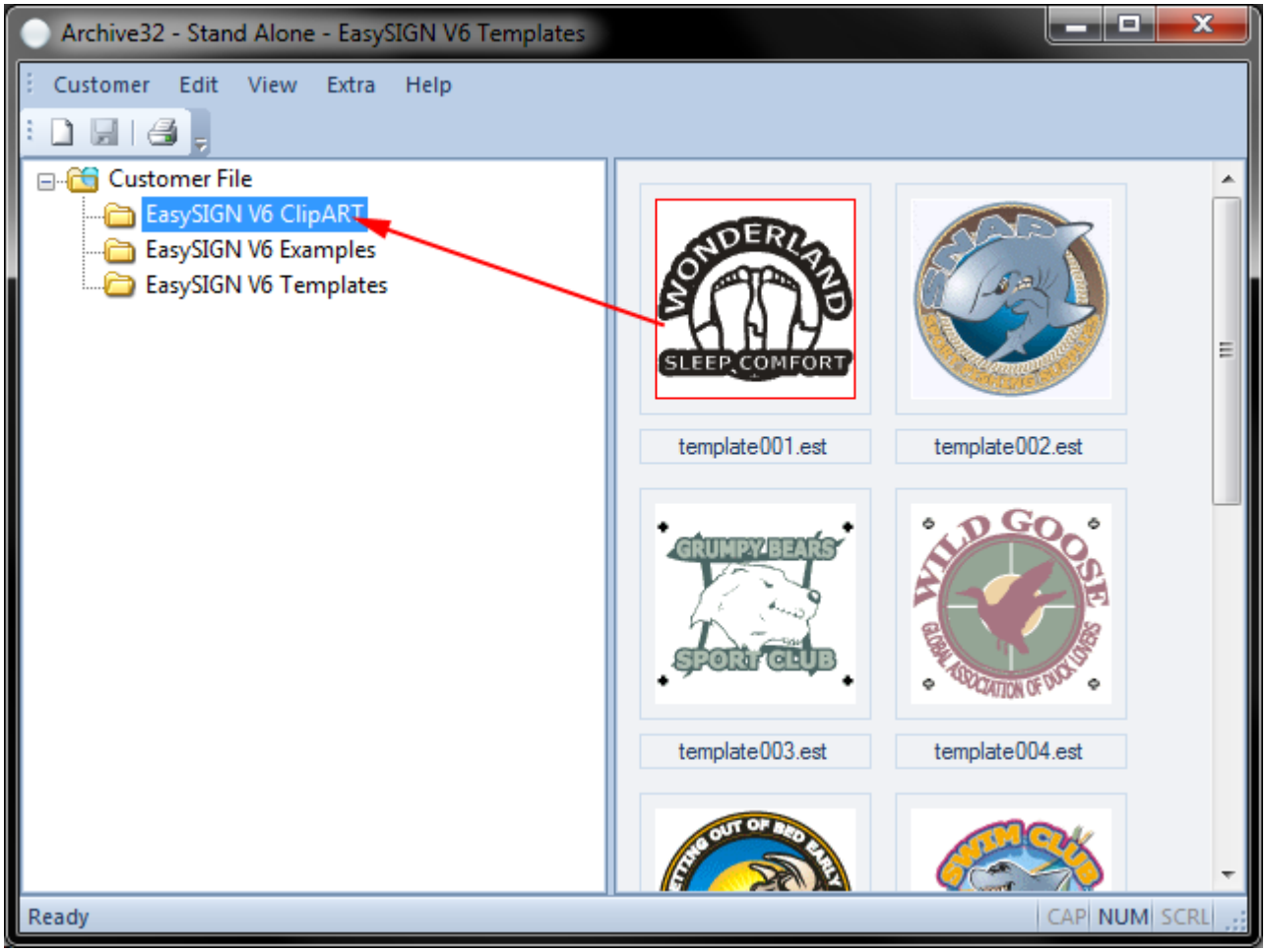
Wenn Archive das Programm EasySIGN nicht finden kann, erscheint eine Meldung auf Ihrem Bildschirm, in der Sie aufgefordert werden, den Speicherort des Programms anzugeben. Wenn Sie die Option "Ja" wählen, erscheint ein Dialog, mit dessen Hilfe Sie das Programm suchen können.

Alle Dateien verschieben

Wenn Sie das gesamte Archiv in ein anderes Laufwerk verschieben wollen, schließen Sie zunächst Archive 32. Verschieben Sie das gesamte Verzeichnis "Archive" an den neuen Ort. Starten Sie Archive erneut. Sie werden aufgefordert, die Datenbank erneut festzulegen. Geben Sie den neuen Speicherort an und alle Referenzen werden automatisch geändert.

Drag & Drop

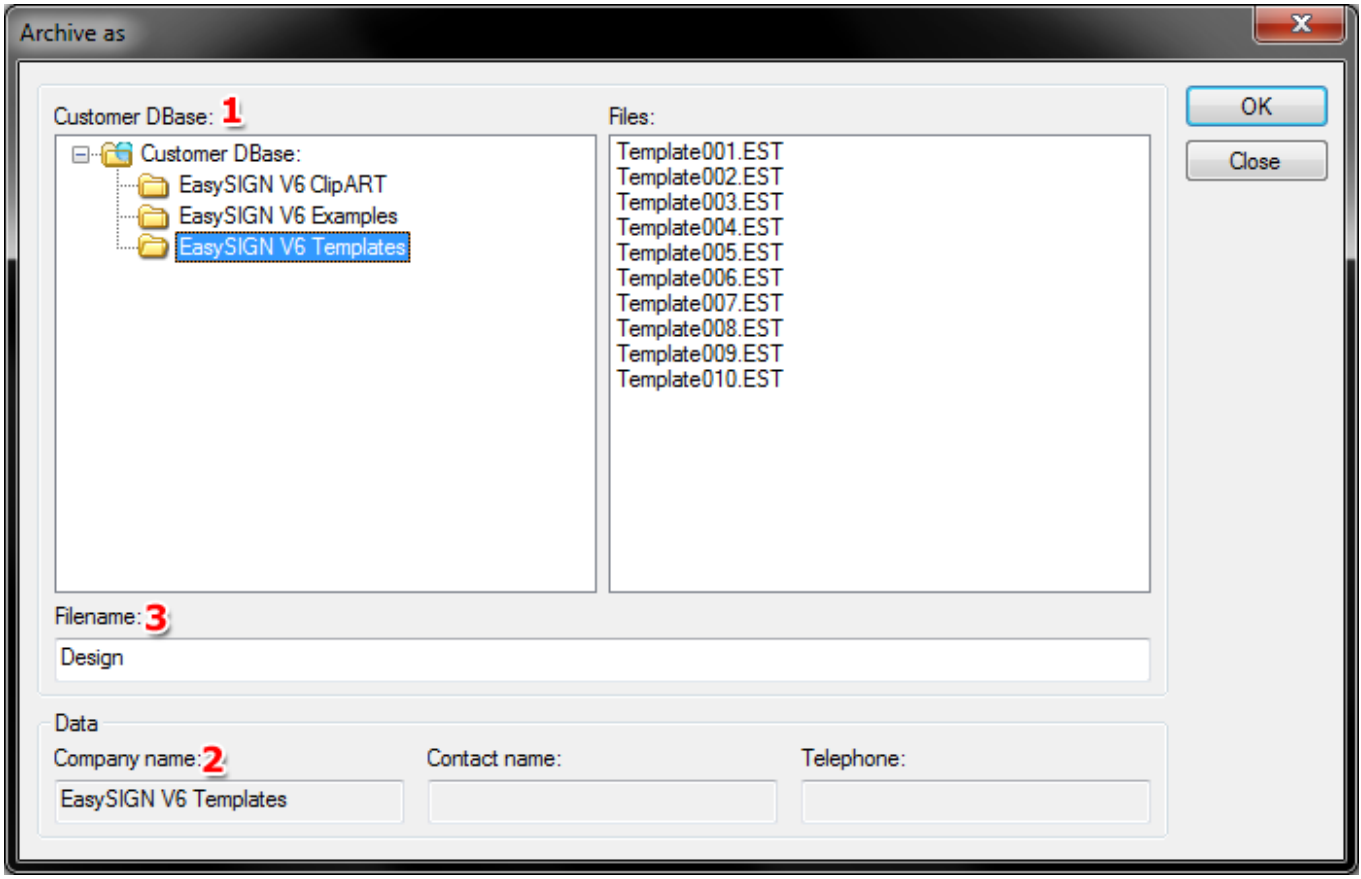
Aus Archive können Sie eine Datei in den Explorer ziehen und umgekehrt. Sie können darüber hinaus eine Datei direkt von Archive nach EasySIGN ziehen. Wenn Sie die Datei loslassen, wird sie entweder geöffnet oder importiert. In Archive können Sie mit der Ziehfunktion Dateien von einem Kunden zum anderen kopieren. Wenn Sie während des Ziehens gleichzeitig die Umschaltetaste gedrückt halten, verschieben Sie die Datei (oder die Dateien).



Archive via EasySIGN

Mit dem Menü "Datei" können Sie Ihre Arbeitsblätter in EasySIGN archivieren. Hierbei stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung.

1 Archivieren
Wenn Sie ein Arbeitsblatt geöffnet haben, können Sie mit diesem Befehl alle Änderungen Speichern.
2 Archivieren unter...
Mit diesem Befehl wird ein Dialog geöffnet, in dem Sie gefragt werden, ob Sie ein Archiv oder ein neues Arbeitsblatt unter einem anderen Namen oder unter einem anderen Kunden speichern wollen.



In der Liste unter (1) können Sie die Kunden in Archive sehen, und unter (2) finden Sie Informationen über einen ausgewählten Kunden. In Feld (3) können Sie den Namen für das Arbeitsblatt eingeben. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche ”OK”. Das Arbeitsblatt wird dann in dem markierten Kundenordner gespeichert.

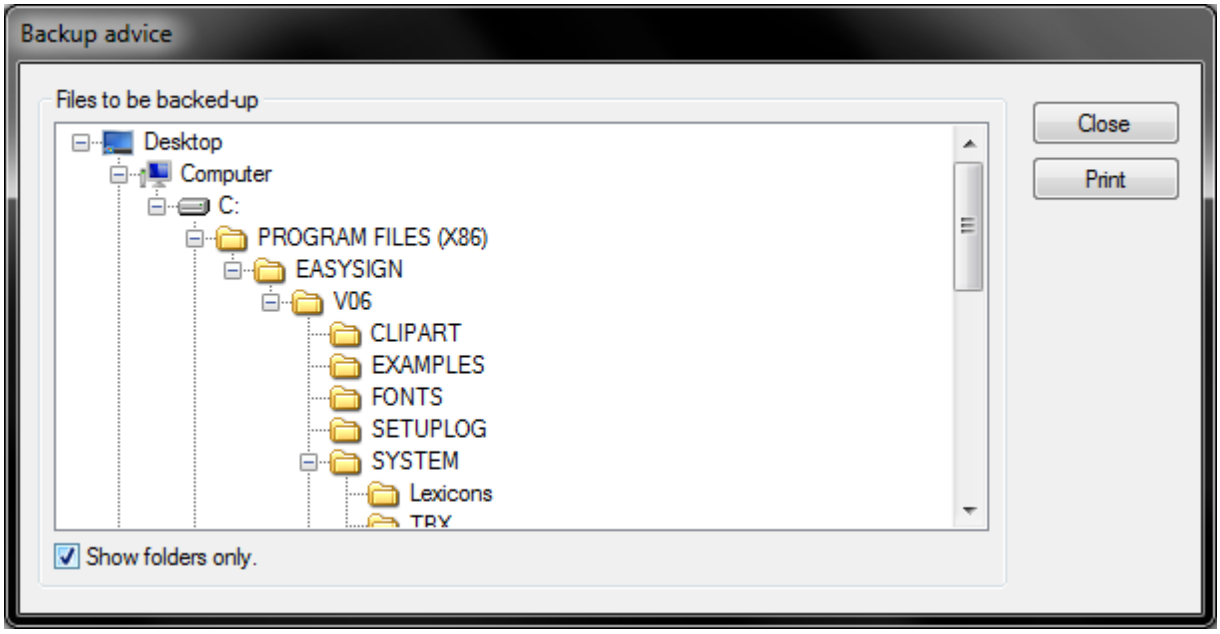
Neue Kunden

Eine Liste der letzten zehn Kunden wurde dem Menü “Datei” hinzugefügt. Wenn Sie eine große Anzahl von Kunden mit Hilfe von Archive verwalten, ersparen Sie sich das langwierige Durchsuchen des Archivs nach den Kunden, für die Sie gerade arbeiten.

Tipps zum Erstellen von Sicherungskopien

Das Erstellen von Sicherungskopien stellt normalerweise kein Problem dar, wohl aber die Entscheidung, welche Daten zu welchem Zeitpunkt gesichert werden sollen. Archive bietet die Möglichkeit festzustellen, wann eine Sicherungskopie Ihrer EasySIGN-Archive-Dateien benötigt wird. Bei diesen Dateien handelt es sich in der Regel um alle wichtigen EasySIGN- und Archive-Dateien, die beim Neuinstallieren normalerweise nicht ersetzt werden, z. B. manuell hinzugefügte Programmdateien, Arbeitsblätter, persönliche Farbtabellen usw.

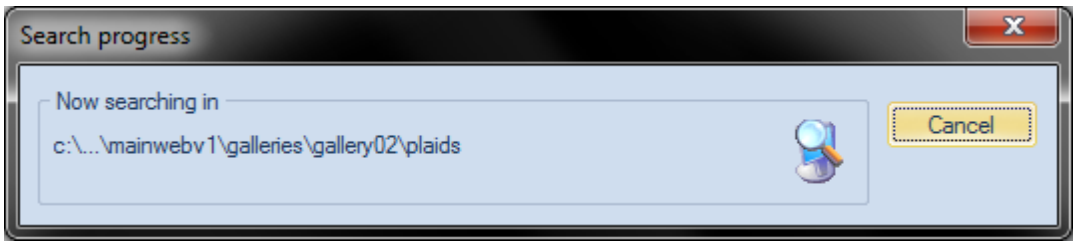
Sie können den Dialog für diesen Vorgang über das Menü "Hilfe", "Tipps zum Erstellen von Sicherungskopien" aufrufen.



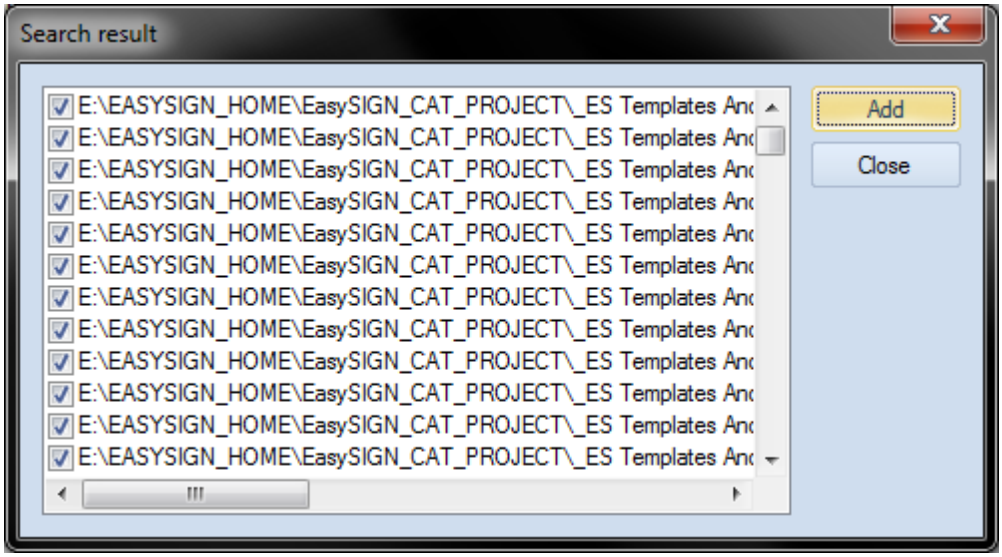
1 +++Files to be backed-up
Hier wird eine Liste aller Dateien angezeigt, von denen eine Sicherungskopie erstellt werden soll.
2 +++Show folders only
Nach Aktivieren dieser Option werden nur die Ordner angezeigt, die die zu sichernden Dateien enthalten.
3 +++Print
Über diese Schaltfläche wird eine Textdatei geöffnet, die alle im Dialog angezeigten Dateien enthält.
4 Schließen
Hiermit schließen Sie den Dialog.

Arbeitsblattsuche

Dieser Befehl dient zum Suchen nach EasySIGN-Arbeitsblättern auf allen Laufwerken und Netzwerkverbindungen. Aus dem Suchergebnis können Sie die gewünschten Arbeitsblätter auswählen und als neuen Kunden hinzufügen. Sie können diese Suche über das Menü "Extra", "Arbeitsblattsuche" starten. Daraufhin wird der Suchstatusdialog angezeigt.



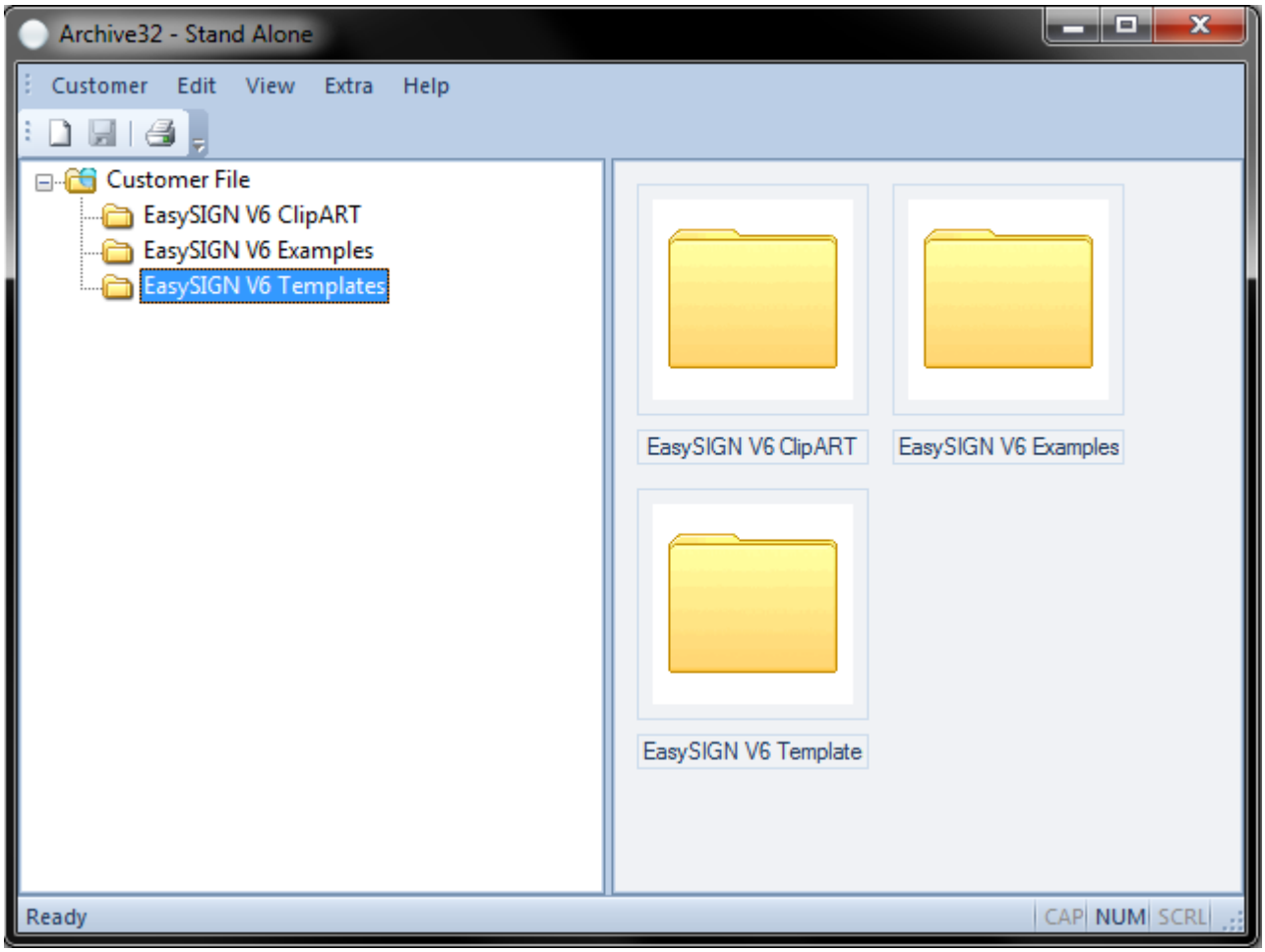
Mit der Schaltfläche "Abbrechen" können Sie die Suche abbrechen. Wenn alle Laufwerke und Netzwerkverbindungen durchsucht wurden, wird ein weiterer Dialog geöffnet. Darin werden alle Ordner angezeigt, die (alte und neue) EasySIGN-Arbeitsblätter enthalten.



In diesem Dialog können Sie eine Auswahl treffen und diese als neuen Kunden der Archive-Datenbank hinzufügen.

Verschieben von Kunden

Im linken Feld von Archive können Sie Kunden an eine andere Stelle in der Datenbank verschieben. Der Speicherort der Arbeitsblätter und Ordner auf der Festplatte bleibt nach dem Verschieben von Kunden unverändert. Es ist nicht möglich, Kunden an eine andere Stelle zu kopieren.



Vorschauen

Wenn in Archive nicht nur die Standard-Arbeitsblätter, sondern auch Arbeitsblätter angezeigt werden sollen, die sich in Windows™ Explorer als Vorschau anzeigen lassen, können Sie im Menü "Ansicht" die Option "Alle Vorschauen anzeigen" aktivieren.

Bedingungen und garantien

Bedingungen und garantien

Copyright ©2012 NCD Holding B.V. Alle Rechte vorbehalten.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der NCD Holding B.V. darf kein Teil dieses Dokuments auf welche Art und Weise auch immer, ob durch Druck, Mikrofilm, Aufnahme, elektronisch oder auf andere Weise, vervielfältigt oder übertragen oder in einem Datenempfangssystem oder auf einem anderen Medium gespeichert werden.

Die in dieser Publikation beschriebene Software ist unter Lizenz geschützt und darf nur in Übereinstimmung mit den allgemeinen Bedingungen der NCD Holding B.V. kopiert oder verwendet werden.

Bestimmungen und Garantien

Die in dieser Publikation enthaltenen Informationen dienen nur zu Informationszwecken und können ohne vorherige Benachrichtigung geändert werden. Dies darf nicht als Verpflichtung seitens der NCD Holding B.V. ausgelegt werden.

DIESE PUBLIKATION DIENT ZU INFORMATIONSZWECKEN OHNE GEWÄHRLEISTUNGEN, OB AUSDRÜCKLICHE ODER KONKLUDENTE, EINSCHLIESSLICH OHNE EINSCHRÄNKUNG KONKLUDENTER GARANTIEN DER HANDELSÜBLICHKEIT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK.

Die NCD HOLDING B.V. ÜBERNIMMT KEINE VERANTWORTUNG ODER HAFTUNG FÜR FEHLER ODER AUSSAGEN IN DIESER PUBLIKATION ODER IN ANDEREN DOKUMENTEN, AUF DIE DIESE PUBLIKATION VERWEIST.

VERWEISE AUF UNTERNEHMEN, DEREN DIENSTLEISTUNGEN UND PRODUKTE GESCHEHEN OHNE JEGLICHE GARANTIE, OB AUSDRÜCKLICH ODER KONKLUDENT. IN KEINEM FALL IST DIE NUMERICAL NCD HOLDING B.V. HAFTBAR FÜR IRGENDWELCHE KONKRETEN, MITTELBAREN, ZUFÄLLIG ENTSTANDENEN ODER INDIREKTEN SCHÄDEN, EINSCHLIESSLICH OHNE EINSCHRÄNKUNG SCHÄDEN FÜR VERLUST VON GESCHÄFTSGEWINNEN, BETRIEBSUNTERBRECHUNG, VERLUST VON GESCHÄFTSINFORMATIONEN ODER JEGLICHER ANDERER FINANZIELLER ODER ANDERER VERLUSTE, DIE AUS DER VERWENDUNG ODER UNMÖGLICHKEIT DER VERWENDUNG DER SOFTWARE, VERURSACHT DURCH DIE ODER IN KOMBINATION MIT DER VERWENDUNG DIESER PUBLIKATION, ENTSTEHEN.

Diese Publikation kann technische oder andere Mängel oder typografische Fehler enthalten. Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen werden regelmäßig geändert; diese Änderungen werden in neuen Ausgaben dieser Publikation aufgenommen. Die NCD Holding B.V. kann Änderungen und/oder Verbesserungen in die in dieser Publikation beschriebenen Produkte und/oder Programme jederzeit ohne Benachrichtigung einarbeiten.

EasySIGN ist eine eingetragene Marke oder Marke der NCD Holding B.V.
Alle anderen Warenzeichen und Produktnamen sind Marken, eingetragene Marken oder Dienstleistungsmarken ihrer jeweiligen Inhaber.

Ein Produkt der Niederlande